STEAMES TELJES JÁTÉK »

A JÁTÉK AKTIVÁLÁSÁHOZ INTERNETKAPCSOLAT SZÜKSÉGES

\+ **BLACK DESERT ONLINE**

EXKLUZÍV PRÓBAVERZIÓ

PC GURU

MAGYARORSZÁG LEGO… …AZINJA

POSZTER
MELLÉKLETTEL

TESZT

PRO EVOLUTION SOCCER 2017

Mert azért a FIFA-n túl is van élet

TESZT

FORZA HORIZON 3

PC-re is megjelent az új autós őrület

KIPRÓBÁLTUK + INTERJÚ

AT THE MOUNTAINS OF MADNESS

Monitorra költöznek az őrület hegyei

FIFA 17

IDÉN IS TOVÁBB RÚGJUK A BŐRT – RÉSZLETES TESZT 4 OLDALON

TESZT + INTERJÚ

COSSACKS 3

Visszatértek a kozákok, és vadabbak, mint valaha

EXTRA

HARMINC ÉVES A CASTLEVANIA

6 oldalas játéktörténelmi visszatekintés

PC GURU 2016. 10.

16010

9 771217 638003

1995 Ft - 6,99 EUR

TESZT

WORLD OF WARCRAFT: LEGION

Démonok, démonvadászok és raidelés a javából

HOL JÁR MOST AZ AKSITECHNIKA? ● INSERT COIN INTERJÚ – A MAGYAR RETRÓ LEGJAVA ● MEGNÉZTÜK, MIT TUD AZ OLCSÓ VR

MAFIA III
2016. OKTÓBER 7.
18
www.pegi.info
PROVISIONAL
WWW.MAFIAGAME.COM
PS4
XBOX ONE
PC DVD
CENEGA
2K
© 2016 TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. DEVELOPED BY HANGAR 13. MAFIA, TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, 2K, HANGAR 13, AND THEIR RESPECTIVE LOGOS ARE ALL TRADEMARKS AND/OR REGISTERED TRADEMARKS OF TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. ALL OTHER MARKS ARE PROPERTY OF THEIR RESPECTIVE OWNERS. ALL RIGHTS RESERVED. "PS" AND "PLAYSTATION" ARE REGISTERED TRADEMARKS OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC. "PS4" IS A TRADEMARK OF THE SAME COMPANY. ALL OTHER MARKS ARE PROPERTY OF THEIR RESPECTIVE OWNERS.

SZERKESZTŐSÉG

Főszerkesztő
Smejkál Péter (Chocho) • chocho@pcguru.hu

Szerkesztők
Böjtös Gábor (Böjti) • bojtosg@pcguru.hu
Környei Krisztián (Chris) • chris@pcguru.hu

Lapdesign, borító és tördelés
Szücs Péter

Korrektor
Talabér Krisztina

A szerkesztőség címe:
Skorpió Print Kft. (PC Guru)
1117 Budapest, Budafoki út 187-189.

Hirdetésfelvétel:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: +36 30-657-9158

Terjesztés
Teimer Edina

A kiadásért felel:
a Kiadó ügyvezető igazgatója

Kiadja a Skorpió Print Kft.

Lapterjesztés
Árusításban: Lapker Zrt. és alternatív terjesztők.
Előfizetésben: Magyar Posta Zrt.

Egy lapszám ára: 1995 Ft

ELŐFIZETÉSI DÍJAK
12 lapszám: 17.990 Ft; 6 lapszám: 10.070 Ft

Előfizetés és reklamáció:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: +36 20-599-4697

Továbbá előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Zrt. Hírlap Üzletága. Előfizethető az ország bármelyik postáján és a kézbesítőknél.

POSTAI TELEFONSZÁM: +36-1-767-8262
E-mail: hirlapelofizetes@posta.hu

Nyomtatás:
Ipress Center Central Europe Zrt.
2600, Vác Nádas utca 8.

Felelős vezető: Lakatos Viktor

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

A hirdetések körültekintő gondozását kötelességünknek érezzük, de tartalmukért felelősséget nem vállalunk.

A szerkesztőségi anyagok vírusellenőrzését az ESET Smart Security programmal végezzük, amelyet a szoftver magyarországi forgalmazója, a Sicontact Kft. biztosít számunkra.

A PC Guruhoz 2016/10-es számához mellékelt Off-road Drive teljes játék Steam-aktivációt igényel. A magazinban található kód azonban nem Steam-kulcs, hanem a http://www.pcguru.hu/ weboldalon Steam-kulcsra váltható, egyéni kód. Ehhez csak egy gyors regisztráció szükséges, majd a profilra kattintva a „Kódbeváltás" menüben lehet átváltani a PC Gurus kódot Steam-kulcsra. További részletek a 6-7. oldalakon olvashatók.

2016. OKTÓBER
A KÜLÖNSZÁM BŰVÖLETÉBEN

Nagyon mozgalmas hetek vannak a PC Guru csapata mögött. A múlt havi számot rekordsebességgel követte az októberi magazin, amelyet ráadásul az is hátráltatott, hogy Chris és jómagam pár nap különbséggel elutaztunk nyaralni – hiába, rá kellett pihenni az őszre, a Gururа, és persze a különszámra.

Mert bizony nem csalás, nem ámítás, ahogy azt már megszokhattátok, idén ősszel is különszámmal jelentkezik a PC Guru csapata, méghozzá a League of Legends témakörében – tudjátok, ez az a játék, amiről valamiért „lemaradt" a Guru, de most kamatostul pótoltuk az elmaradást. Mire e sorokat olvassátok, kapható a PC Guru League of Legends különszám, amiért mindössze 890 forintot kell leszurkolni az újságosnál. Azt mondom, akkor is ruházzatok be rá, ha hidegen hagy benneteket a téma, és ne azért, mert kinéztem magamnak egy szép Porschét és szeretném megvenni végre, hanem mert a különszám tele van magyar vonatkozású tartalommal. Interjúk, exkluzív kitekintők olvashatók benne, ajtót nyitva egy olyan világra, ami a legtöbb gamer számára nem tárulkozik ki.

Ugyanakkor az októberi Gururól sem feledkeztünk meg – épp most fogod a kezedben, ez rá a bizonyíték! Előzeteseinket most teljes egészében alárendeltük a korai hozzáférésű játékoknak, a tesztrovat pedig akkorára hízott, hogy a végén már a rovatokat kellett megnyesnünk miatta. Befutott a PC-s Forza Horizon 3, a FIFA 17 (címlapsztori!), a Cossacks 3 és a Destiny utolsó kiegészítője is, de hosszú évek után ismét kipróbáltuk az NHL-sorozatot, valamint a Call of Duty: Black Ops III DLC-inek is szenteltünk néhány oldalt, Böjti mester legnagyobb örömére.

Persze azért maradt hely a rovatoknak is: a Castlevania-sorozat 30. születésnapját egy 6 oldalas összeállítással ünnepeljük, a „Radar alatt"-ban pedig ismét a kisebb port kavaró indie-alkotásoké a főszerep. Ezen felül a Pokémon Góval is foglalkozunk egy sort, hiszen a megjelenése óta sok változáson ment át a program, majd jöhetnek a hardverek, most egy kicsit kevésbé intenzív adagban.

Azzal ugyanis, hogy véget ért a nyár, a hardvergyártók is megpihentek. Ezért aztán 4 oldalra hizlalt hírekkel, érdekességekkel jelentkezünk, valamint utánajárunk, hogy mégis miért olyan vacakok korunk akkumulátorai, és mégis mikor fog az az áldatlan állapot megváltozni, hogy mindenhová tartalék aksival kell mennünk.

Ha pedig már aksik, akkor mobilok: teszteltük a csúcsmobilgyilkosként reklámozott OnePlus 3-at, valamint megnéztük, mit tud az „olcsó" VR, legalábbis az Alcatel szerint. Októberi teljes játékunk az Off-Road Drive című terepjáró-szimulátor, ami nem mindenkinek való, de szerencsére nem csak ezt az egy programot csomagoltuk a magazin mellé. A tartalomjegyzéknél található kód ugyanis egy Black Desert Online próbakódot is tartalmaz, ezzel egy teljes hétig élvezhetitek az utóbbi idők legszebb MMORPG-jét. Ja, és még valami: egy Battleborn-posztert is találtok az újság mélyén!

Ahogy mindig:

A GURU LEGYEN VELETEK!
Chocho

IDÉN ŐSSZEL IS KÜLÖNSZÁMMAL JELENTKEZIK A PC GURU CSAPATA, AMELYBEN EZÚTTAL A LEAGUE OF LEGENDST JÁRJUK KÖRÜL – ÉS AMINEK A LAPLEADÁSA GYAKORLATILAG EGYBEESETT AZ OKTÓBERI MAGAZINÉVAL. VELED MÁR ELŐFORDULT, HOGY ÉPP, HOGY SIKERÜLT BEFEJEZNED VALAMILYEN MUNKÁT?

Chocho
Bevallom, mindig a megbeszélt leadási nap estéjén adtam le a cikkeket, durva késésem azonban külsősként is csak egy volt, az Assassin's Creed 2 PC-s tesztje. Magánéleti gondok miatt csúsztam meg vele, de Bate türelmesen várta, hogy szerdán hajnalban leadjam végre.

Böjti
Sok-sok évnyi magazinozás után ez természetes, mert bár cikket szinte soha nem halasztottam az utolsó percekre, a lapleadás külső tényezők miatt nem egyszer megnehezítette az életem, ami időnként hajnalig tartó munkával járt, pedig szeretek aludni. Sokat.

Chris
Régen mindig a leadási vagy az azt követő napon kaptam kézhez az aktuális teljes játékot, amit valahogy fel kellett raknom a már elkészült DVD-re. Ilyenkor addig játszottam a megákkal és törölgettem a már tökéletesen beillesztett anyagokat, míg végül elértem a kívánt méretet.

Peti, a dizájner
Amikor még reklámügynökségen dolgoztam, szinte minden héten volt ilyen, úgy hívták, hogy TIMING. Onnét tudtam, hogy közeleg a határidő, hogy egyre többen sorakoztak az asztalomnál, és bár nem kértem, de tolták az orrom elé a bögre kávékat.

JohnBart
Tényleges „utolsó-perces" leadásaim nem nagyon voltak, de visszatérő elemei a karrieremnek a szűken vett határidők (főleg így ősszel), ami azért le tudja szellemileg szívni az embert. Szóval tudom, hogy mire gondolt a költő (avagy a főszerk) ezzel a kérdéssel.

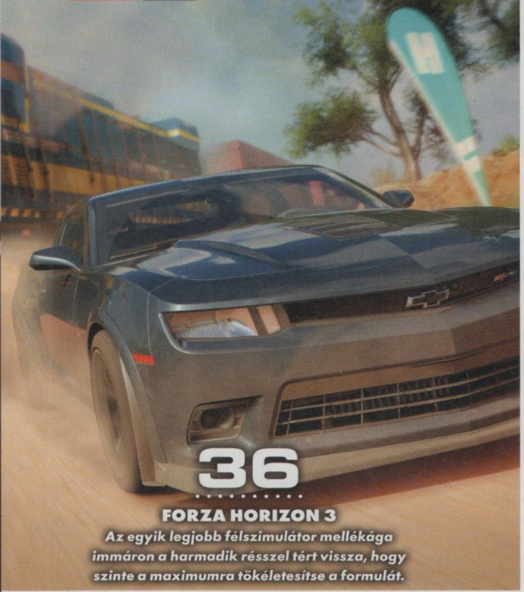
Bate
Még sosem adtam le cikket a megbeszélt határidő előtt. Sokkal jellemzőbb, hogy a legeslegutolsó pillanatban, de inkább a határidő után végzek az írásaimmal. Chocho és a kihullott hajszálai tudnának mesélni. (Sőt még ezt a 260 karaktert sem tartom mindig be. Szegény Chocho!)

Lor
Mikor szabadúszó voltam, rendszerint feszegettem a határokat. Hogy konkrétan tesztet is említsek: a The Sims 4-et az utolsó pillanatban kaptam meg játszani, éjjel-hajnalban dolgoztam rajta, hogy a reggeli leadásra meglegyen. De ilyen ez a fájdalmas popszakma!

Gebbbe
Az megfelelő, hogy kétszer is elfelejtettem egyazon nap, hogy erre a kérdésre válaszolnom kellene? Viccet félretéve, olyan még nem volt, hogy éppen időre fejeztem be valamit. Vagy nagyon hamar készen van, vagy totálisan elkések vele. Tudjátok, amikor már mindegy.

wilson
Az első „saját" PC Gurum elkészítésével párhuzamosan kellett megcsinálni a Ubisoft-különszámot is. Egy magazin is elég „újoncként", hát még kettő egyszerre – de a végeredményt látva maximálisan megérte, hiszen rengeteg kellemes emlék fűz hozzá.

Bullseye
Kilenc danos halogató vagyok, így szinte minden munkám a leadás előtti éjszaka fejezem be. Vagy inkább hajnalban-reggeltájt. Tulajdonképpen már az is csodaszámba megy, hogy legalább az egyes cikkeket (nagyjából) időben adom le, és nem mindet egyszerre, záráskor.



36
FORZA HORIZON 3
Az egyik legjobb félszimulátor mellékága immáron a harmadik résszel tért vissza, hogy szinte a maximumra tökéletesítse a formulát.

44
WORLD OF WARCRAFT: LEGION
A WoW élt, él és élni fog, legalábbis a rendkívül minőségi és tartalmas Legion után semmi okunk kételkedni az egyik legnagyobb MMORPG sikerével kapcsolatban.

Tartalom

EARLY ACCESS

008 Everspace
010 At the Mountains of Madness
012 At the Mountains of Madness interjú
014 Crossout
016 Of Kings And Men
018 The Other 99
020 Day of Infamy
022 Line of Sight

TESZT

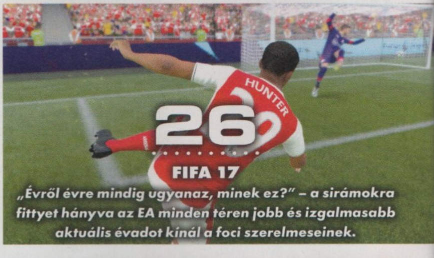
026 FIFA 17
030 Total War: Warhammer - The Grim and the Grave
032 Cossacks 3
034 Cossacks 3 interjú
036 Forza Horizon 3
040 Police Tactics: Imperio
042 PES 2017
044 World of Warcraft: Legion
048 Farm Expert 17
050 CoD: Black Ops 3 DLC-k
052 ReCore
054 Attack on Titan
056 NBA 2K17
058 BioShock: The Collection
059 STEINS;GATE
060 Syndrome
062 Dead Rising
064 The Turing Test
067 Assetto Corsa
068 Destiny: Rise of Iron
070 The King of Fighters XIV
072 NHL 17
074 Sonic Boom: Fire & Ice
076 Dragon Quest VII: FotFP
077 Metroid Prime: Federation Force

HARDVER

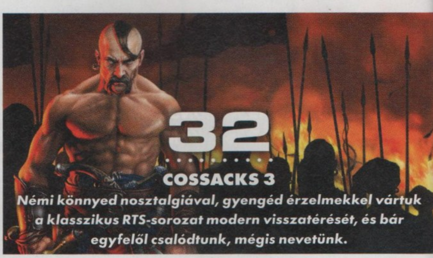
098 Hardver és Tech hírek
102 OnePlus 3 teszt
104 Akkumulátorok
109 HyperX Cloud Stinger teszt
109 Speedlink Martius teszt
110 Alcatel Idol 4

ROVATOK

078 City Car Driving
080 Insert Coin interjú
084 30 éves a Castlevania
090 Pokémon GO: Kis lépésekkel előre
092 Radar alatt
096 Mentőöv
112 Levrov



26
FIFA 17
„Évről évre mindig ugyanaz, minek ez?” – a sirámokra fittyet hányva az EA minden téren jobb és izgalmasabb aktuális évadot kínál a foci szerelmeseinek.



32
COSSACKS 3
Némi könnyed nosztalgiával, gyengéd érzelmekkel vártuk a klasszikus RTS-sorozat modern visszatérését, és bár egyfelől csalódtunk, mégis nevetünk.

52
RECORE
A Forza mellett a Microsoft másik nagy dobása a PC és Xbox One platformokra, ám felemás sikerrel. A platformos akciózást szeretjük, de elég mély a játékmenet is?

A HÓNAP TESZTJE

Egy igazán érdekes kampány sok esetben az adott játék megmentője lehet, még a kiforrott multiplayer ellenére is, hiszen sokan a mai napig jobban szeretik a történetes módot a játékosok elleni küzdelemnél. Bármennyire is hihetetlen, ez a FIFA-sorozatra is igaz, ami a legújabb epizódjával egy régóta áhított sztorit csap a megszokottnak hitt (ezzel együtt sokban javítgatott) tartalom mellé. Láss csodát, az így összehozott végeredmény nagyszerűen sikerült, Gebbbe is odáig volt érte, tapasztalatairól négy oldalon számol be.

FIFA 17 **26**

A HÓNAP JÁTÉKA

Nem véletlenül vártuk a Playground Games sorozatának legújabb részét, ami immáron XOne mellett PC-re is megjelent. A nyitott világú autóversenyes játék előzményei is remekül működtek, ám a Forza Horizon 3 tényleg mindenből a legjobbat és a legtöbbet nyújtja. A virtuális Ausztrália tökéletes helyszín a fesztiválhangulathoz, aminek kiteljesedése ezúttal teljesen a játékoson múlik. A rendezvény tulajdonosaként ugyanis mi szabhatjuk meg, mi és hogyan működjön, miközben újfajta kihívásokkal és versenyszériákkal gazdagodik a felhozatal. Plusz ezen kívül olyan mennyiségű opciónk van az időnk eltöltésére, ami 100 órára is elegendő lehet, így Böjti nem véletlenül írja le négy teljes oldalon, miért lehet igazán szeretni a játékot.

FORZA HORIZON 3 **36**

A HÓNAP ELŐZETESE

Lovecraft rémisztő és egyben csodálatos hagyatékából annyi jó játék születhetne, mégis sok esetben kell csalódnunk. Pont, mint a kétfős stúdió készítette, indie At the Mountains of Madness esetében, amit mind Böjti, mind pedig Chocho nagyon várt. Az őrület ebben az esetben a játékmenet gyengeségeiből fakad, na meg a bugyuta és esetlen történetvezetés apropóján. Mindezen túl érdemes elolvasni a két oldalas előzetest, illetve az ugyanilyen terjedelmű interjút, már csak a sok félrebeszélés miatt is.

AT THE MOUNTAINS OF MADNESS **10**

TELJES JÁTÉK:

40UL0D7SPXOWCAOTGXES

A kód a
http://www.pcguru.hu/kodbevaltas
oldalon használható fel. Probléma esetén kérjük olvassa el a Kódbeváltás tudástárunkat a
http://www.pcguru.hu/kodbevaltas-tudastar
oldalon.

0=nulla / O=rövid -o betű

GYAKRAN ISMÉTELT KÉRDÉSEK

Mit tegyek, ha hiányzik a teljes játék matrica?
Írj a **pcguru@pcguru.hu** címre, és jelezd a problémát. Mellékelj egy fényképet erről az oldalról.

Mit tegyek, ha sérült az újság?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. A levélbe írd bele a postacímedet.

Mit tegyek, ha nem érkezett meg az előfizetett újság?
A postai úton terjesztett küldemények esetében néhány nap, legrosszabb esetben egy hét csúszás is elképzelhető. Ha az újság ez után sem érkezik meg, írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, vagy használd a postai zöld számot.

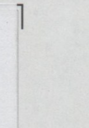
Hogyan fizethetek elő az újságra?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, vagy látogass el a **www.pcguru.hu/elofizetes** címre.

Hogyan kommentálhatom a cikkeket?
Véleményedet, ötleteidet, illetve a cikkekkel kapcsolatos visszajelzéseket a **pcguru@pcguru.hu** e-mail címre várjuk. A Levelezési rovatba szánt leveleket a **levrov@pcguru.hu** címre küldd.

Hol találok további információt a szerkesztőségről?
További elérhetőségeinket a lap 3. oldalán lévő **Impresszumból** tudhatod meg.

ESET KÓD: 3JPMBF84

Az ESET Smart Security korunk egyik legnépszerűbb antivírus programja, amely komoly tűzfallal és kémprogramfigyelővel van ellátva. A program használat közben csendben megpihen a háttérben, miközben weboldalakat böngészhettek vagy játékot futtattok, így egyáltalán nem fog zavarni benneteket, hacsak nem botlotok bele valamilyen kártékony alkalmazásba. Magazinunkban minden hónapban közlünk egy kódot, amit a **www.eset.hu/pcguru** oldalon „beváltva" egy hónapig teljes verziós programként használhatjátok az **ESET Smart Security 8**-as verzióját. A jelen számunkban található kód **2016. december 1-éig** érvényes.



VÁRNAK AZ ÚTTALAN UTAK

OFF-ROAD DRIVE

[ÍRTA CHOCHO]

EBBEN A HÓNAPBAN AZ ÚTTALAN UTAK SZERELMESEIT SZOLGÁLJA KI A PC GURU, OKTÓBERI TELJES JÁTÉKUNK UGYANIS EGY JÓ KIS ŐSZI DAGONYÁRA INVITÁL. ÉLETHŰ JÁRMŰFIZIKA, ÁLLANDÓ HARC AZ ELEMEKKEL, ÉS ANNYI SÁR, HOGY AZT BÁRMELY MOSÓPORREKLÁM MEGIRIGYELNÉ – EZ AZ OFF-ROAD DRIVE!

Már itt a cikk elején muszáj leszögezni, hogy az Off-Road Drive egy ízig-vérig „off-road" játék – oké, a cím alapján az ember ezt evidens dolognak veszi, noha nagyon sok program használta már ezt a kifejezést úgy, hogy az nem fedte a valóságot.

AZ ÚT A GYENGÉKNEK VALÓ

Az „off-road" ugyanis nem csak arra utal, mint amit szabad fordításban jelent, azaz, hogy az autósok a klasszikus értelemben vett utakkal felhagyva a vadonban teszik próbára az abroncsokat, hanem egy valós versenykategóriáról van szó, ami nem mellesleg a rali egyik ága. Az off-road versenyeken négykerékhajtású járművek, általában terepjárók mérik össze az erejüket, a feladat pedig kimerül a szinte felismerhetetlen „pálya" minél gyorsabb teljesítésében.

Azaz nincsenek ellenfelek, nem kell attól tartani, hogy a 4x4-es monstrumok egymásba csúsznak, csak a dzsip, a sofőr és az elemek léteznek. Ezt a küzdelmet hivatott életszerűen bemutatni októberi teljes játékunk, ami ezért viszonylag rétegjátéknak mondható. Egy kisebb körben kultstátusza van a programnak, a közössége máig aktív, ugyanakkor a legtöbb játékos számára lassúnak és nehézkesnek tűnik a folyamatos sárdagasztás. Mindazonáltal azt javasoljuk, tegyetek vele egy próbát, mert a maga kategóriájában igenis remek programról van szó.

ADATOK

KIADÓ
1C Company

FEJLESZTŐ
1C-Avalon

MŰFAJ
szimulátor

MULTI
van

GÉPIGÉNY

P4 2,0 GHz, 1 GB RAM, 256 MB VGA, 8 GB HDD.

INFO

Az Off-Road Drive 2011. szeptember 29-én jelent meg, a játék a Steam kínálatában 7 eurót kóstál, ami átszámítva 2100 forintot jelent.

Bár sokan a világbajnoki címet tartják a legnagyobb eredménynek, ezen a versenyen az új PC Guru a tét – hajtanak is érte a versenyzők.

SÁROS LETT AZ ÚJ CIPŐM...

A játékmenet gerincét a karriermód képezi, ezzel nyithatjuk meg a különböző szakaszokat és autókat. A feladat persze a fenti szabályokat követi, azaz kapunk egy borzasztóan nehéz és szűk tereppályát, amit a szemünk láttára gyűr a kerekek alá egy szellemautó – nem, ennél közelebb nem kerülünk a valós ellenfelekhez. Nekünk mindössze az lesz a dolgunk, hogy időben jobban teljesítsünk az opponensnél, ez azonban egyáltalán nem megy majd könnyen. Egyrészt a mesterséges intelligencia hajlamos csalni, úgy szakítja a sárhegyet a kasztnija, mint forró kés a vajat. Másrészt a fejlesztők nagyon adtak a fizikára, azaz ha elakadunk, akkor TÉNYLEG elakadunk, és csak a csörlőnkben bízhatunk, sőt néha még abban sem.

Persze minden úti akadálynak megvan a maga nyitja, ezeket a részletes oktatómód magyarázza el – érdemes többször nekifutni, hogy élesben már rutinosan nyúljunk a váltóhoz vagy a kézifékhez. A játékban orosz, thaiföldi, afrikai, amerikai pályák is megtalálhatók, az időjárás pedig ezekek a helyszíneknek megfelelően alakul, azaz havas, saras és sivatagos terepen egyaránt megfordulunk majd. Az időjárási körülmények az irányítást is befolyásolják, szóval soha nem szabad elbízni magunkat.

Már csak azért sem, mert az Off-Road Drive-ban található 20 terepjáró másmás menettulajdonságokkal rendelkezik, és mivel eltérő területekre tervezték ezeket, az összessel úgy kell megismerkednünk, hogy az előző modellnél szerzett tapasztalataink nem sokat nyomnak a latban.

KÓDAKTIVÁLÁS

Habár a mostani teljes játékaink is steamesek, korábban megváltozott a kódok beváltásának menete: **a tartalomjegyzéknél található matricára nyomott kódokat nem a Steamen kell beütni, hanem a PC Guru Online kódbeváltó oldalán**. Ehhez mindössze egy ingyenes regisztrációra van szükség, majd a belépést követően a böngészőben el kell navigálni a **http://www.pcguru.hu/kodbevaltas** oldalra, ott be kell ütni a matricára nyomtatott kódsort, az eredmény pedig egy Steam-kód lesz, abból pedig teljes játék, öröm és boldogság. **A kódokat csak egyszer lehet felhasználni, de összesen tízszer lehet megpróbálni a beváltást**, így ha elgépelsz egy karaktert, akkor sem kell félned, nem fog eltűnni a teljes játékod. Ha mind a tíz alkalommal hibás kódot adsz meg, a rendszer 24 órára letiltja a kódbeváltás funkciót, úgyhogy csak óvatosan! Ha problémát okozna a kódbeváltás, **olvasd el a Kódbeváltás tudástárunkat a PC Guru Online-on: http://www.pcguru.hu/kodbevaltas-tudastar**

Azt hiszem, nem kellett volna levágnom azt a kanyart, de akkor sem fogom megkérdezni a másik sofőrt, hogy merre van a kalandpark!

KEMÉNY, MINT A SZÁRAZ SÁR

És bár ezt sokan hajlamosak elrettentőnek, sőt negatív tulajdonságnak gondolni, nem ez a helyzet. Az Off-Road Drive egyszerűen egy keményvonalas program, ami megadja a tiszteletet az off-road közösségnek. Ehhez persze nem árt a fejlett technikai háttér sem, ezen a téren pedig nem vall szégyent a program.

Ahhoz képest, hogy öt éves játékról van szó, a fizikai rutin kifejezetten fejlettnek mondható, a talajfizika pedig olyan alkotásokkal említhető egy lapon, mint a Spintires vagy a Farming Simulator-sorozat. A sár, a homok és a hó a kerekeknek megfelelően torzul a pálya felszínén, emiatt pedig egy meggondolatlan mozdulat újabb akadályt gördíthet elénk – pont mint a valódi terepjárós megmérettetéseken.

Mindehhez érdemes hozzávenni a maga idején kiemelkedő, de még most sem csúnya grafikai tálalást. A pályák telis-tele vannak tereptárgyakkal, a színek élénkek, az igazi sztárok azonban a dzsipek, amik nemcsak hogy elképesztően részletesek, de törnek, gyűrődnek is. És koszolódnak. Ó, de még mennyire, hogy koszolódnak! Egy izgalmasabb versenyt követően fel sem lehet ismerni a kasztnikat. Egyedül az interfészbe lehet belekötni, az ugyanis nem valami szép, bár tény, hogy informatív, minden szükséges adatot kijelez a játék a képernyőn. A zene pedig… nos, az nincs. A hangok jók, de némi talpaláváló elfért volna még a háttérben – de persze ez

EXTRA

BLACK DESERT ONLINE

A teljes játékunk nem szól mindenkihez, de ez nem is baj, ugyanis a tartalomnál lévő matricán álló kódot beváltva egy másik meglepetés is vár rátok: a Black Desert Online című MMORPG kipróbálható változata. Ezt a játékot Tenebra tesztelte az áprilisi PC Guruban, és elég szépen nyilatkozott róla, sőt Chris és Chocho is kipróbálta az Ezzel játszunk videósorozatban (link: http://bit.ly/2cHKGWm). A program elsősorban elképesztően részletes karaktergenerálójáról ismeretes – na meg arról, hogy nagyon-nagyon szép, és tele van tartalommal. Mivel nem havidíjas MMO-ról van szó, a PC Guru egyhetes próbaváltozata bőven elég ahhoz, hogy rájöjjetek, kell-e nektek – ennek aktiválása pedig pofon egyszerű. Először is be kell váltani a tartalomjegyzéknél található teljes játék kódot a PC Guru kódbeváltó oldalán (lásd a bal oldalon található dobozt) – ez ugyanis a Black Desert Online Guest kódját is tartalmazza az Off-Road Drive Steam-kódja mellett. A http://bit.ly/2cS6ITR linken regisztrálva készíthetitek el a saját fiókotokat, majd ugyanezen a linken válthatjátok be a kódot. Ezt követően csak a klienst kell letölteni, és indulhat is az egy teljes héten át tartó játék.

nyilván azért maradt el, mert a fejlesztők a realizmusra törekedtek, és ugye a valóságban sem áll senki egy Ghetto Blasterrel a versenypálya szélén, csak hogy a kilátogatók érezzék a ritmust.

SÁRBA TIPORVA

Az Off-Road Drive a maga idején nem volt kitörő siker, a játékosoknak csak egy vékony rétege volt igazán rákattanva a keményvonalas sárdagasztásra. Mindenesetre a többjátékos móddal akár a barátaink ellen is csapathatjuk a port, ehhez mindössze a játék Steam-kulcsát kell újra megadnunk a „Multiplayer" menüre kattintva. Saját dedikált játékot indítani ér, amennyiben a haverok is megveszik a PC Gurut, nem lesznek magányosak az esték.

Mi mindenképpen javasoljuk, hogy adjatok egy esélyt a 1C játékának, mert süt belőle a téma iránti elkötelezettség. Ráadásul a tartalomra sem lehet panasz, hisz sok szakasszal és autóval vághatunk neki a természet kerekek alá gyűrésének. Ha nagyon nyavalyogni akarnánk, akkor a szabad autókázás lehetőségének teljes hiányát rónánk fel a játéknak – nem, itt nincs „sima verseny", sem gondtalan tekergés, mindent alárendeltek a karriermód futamainak. Persze valahol okkal: elég jól felépítették ezt a játékmódot, a járművek állítgatásától a versenyek befejezéséig az egész körítés profi benyomást kelt.

És tudjátok, mit? Hiányoznak ezek a fajta programok a mai piacról. Persze, akadnak szimulátorok, sőt ez a zsáner egyre erősebb, de az off-road mostanában kimerül a saras állatkodásban – elég csak Böjti mester Forza Horizon 3 tesztjéhez lapozni, hogy lássátok, milyenek a mai sárdagasztós autóversenyek. Szóval az Off-Road Drive egy kis szomjoltó mindazoknak, akik egyetértenek velünk – reméljük, ti is értékelitek majd.

NYOMD MEG A SPACE-T!

EVERSPACE

[IRTA CHRIS] **Mit szólnál, ha idén még egy űrhajós, lövöldözős játékot ajánlanánk figyelmedbe? Mi az, hogy nem érdekel? A No Man's Sky sem tetszett?! Komolyan mondod, hogy a Star Citizent se várod?! Azt ne mondd, hogy nem játszottál az Elite-tel! Na jó, akkor itt az EVERSPACE, ezt tutira imádni fogod!**

Harc, repkedés, gyűjtögetés, fejlesztés és harc. Más tartalom még nem kifejezetten van a játékban, de az alap mechanika tökéletesen működik.

Most, hogy a műfaj újra az aranykorát éli, csak félve merek szót ejteni egy újabb darabról. Legalábbis egy olyanról, ami nagyon úgy néz ki, mint egy űrszimulátor. Aggódom ugyanis, hogy megcsömörlöttetek már a sok csillagtól, aszteroidától, plazmafegyvertől, és a mindenféle űrhajótól, melyek bármennyire is megdobogtatják az olyan veterán játékosok szívét, mint jómagam, sokak számára elrettentőek lehetnek. Ezek a bizonyos űrszimulátorok ugyanis nem túl egyszerű játékok. Elég csak megpróbálni bedokkolni egyszer az Elite-tel, máris elmegy az ember életkedve. De mielőtt lapoznátok, hadd mondjam el, hogy a ROCKFISH alkotása nem ilyen. Az EVERSPACE könnyed egyszerűségével pontosan azoknak a játékosoknak kínál űrháborúsdit, akiknek az Elite: Dangeroustól és a Star Citizentől égnek áll a hajuk.

ADATOK

KIADÓ
ROCKFISH Games

FEJLESZTŐ
ROCKFISH Games

MŰFAJ
akció

MEGJELENÉS
2016. 09. 14.

STÍLUSMINTA

Descent
1995 (INTERPLAY)

No Man's Sky
2016 (HELLO GAMES)

LESZÁLLT A LILA KÖD

Bevallom, ki nem állhatom az olyan scifiket, ahol a készítők mindent feláldoznak a látvány oltárán. Az egymás mellett repkedő aszteroidáktól, a lilás plazmaködtől, az óriásira nagyított holdaktól és bolygóktól feláll a szőr a hátamon. Ha meglátom ezeket az elemeket, már nem tudom komolyan venni a filmet vagy a videojátékot. Az EVERSPACE pedig pontosan ilyennek tűnt. A hideg kirázott tőle, amikor megpillantottam az első képeket, és olyan nyafogással közelítettem felé, hogy azt egy macska is megirigyelte volna. Aztán betöltöttem az első bemutató videót, és hirtelen minden gyűlöletem tovaszállt. Szégyellem bevallani, de szépen lassan elkezdtem érdeklődni a játék iránt. Pár percnyi videoanyag után már nem érdekelt, hogy a program életszerűségben meg sem közelíti az Elite-et vagy a Star Citizent, ugyanis egész egyszerűen áradt belőle az a szintű akciótöltet, amire a Descent-sorozat óta vágytam.

De mielőtt patyolat tisztára mosdatnám magam és a gyenge jellemem, kezdjük ott, hogy elmondom, honnan is jött az EVERSPACE. A játékot a ROCKFISH Games nevű stúdió készíti, készülő produkciójukat pedig majdnem pontosan egy évvel ezelőtt, 2015 augusztusában mutatták be a Kickstarteren, ahol egy hónap alatt összejött a fejlesztéséhez szükséges összegkeret (225 ezer euró kellett, de majdnem dupla ennyi lett belőle). Elsöprő sikerét egyrészt annak köszönhette, hogy szuperlátványos videóval prezentálták a programot, ami engem is azonnal magával rántott, amint megnéztem. Az is egyértelműen kiderült, hogy nem akart több lenni, mint a rég piacon lévő Elite. Nem akart végtelen galaxisokat és olyan űrkalandot kínálni, mint a No Man's Sky, és olyan messze állt a Star Citizentől, amennyire csak lehetséges. Egy sima, akciódús, lövöldözős játéknak ígérkezett, amiből manapság még mindig hiány van.

Az EVERSPACE rendkívül látványos játék, ami a képeken is átjön, ráadásul a káprázatos külsőt külső és belső nézetből egyaránt kiélvezhetjük.

MINT A FAÉK. EGY JÓ FAÉK

Tehát a játékmenet nem a keményvonalas szimulátorok útját követi, sokkal inkább egy gyorsan tanulható, akcióközpontú, látványos űrlövöldét kapunk az EVERSPACE képében. Az irányításhoz erősen javaslott a kontroller, amit megmarkolva máris ráérezhetünk arra a belsőnézetes űrharcra, amire voltaképpen épül a játék. Az irányítás tényleg szuper: minden irányba azonnal mozoghatunk, nem kell tömegvonzással vagy mikrogravitációval bíbelődni, szinte úgy mozgunk az űrben, mintha a földön járnánk. Aztán ha már belejöttünk a repkedésbe, fogjuk a hajónk orrát, becélozzuk vele az első ellenséges űrhajót, majd meghúzzuk a ravaszt. Innentől kezdve pedig teljesen elveszünk. A plazmalövedékek és a rakéták szikrázó tömegében suhanunk egyik célpontról a másik felé, közben pedig megpróbálunk manőverezni a játékteret kikövező aszteroidák között, melyek tökéletes fedezéket biztosítanak számunkra a következő hullám érkezése előtt, hogy biztonságosan feltöltsük a pajzsunkat. A látvány és a hangulat elsöprő, nem is értjük, hogyan kerülhetett mindez csupán 25 euróba. Aztán megtanuljuk kezelni a különféle kütyüket is, mint amilyen az akna vagy a gyorsító hajtómű, esetleg néha-néha beszkenneljük a környéket, de ezt is csak akkor, ha van elég erre alkalmas droidunk a hajó rakterében. Ha kipucoltuk a terület, akkor jöhet a következő zóna, meg az az utáni, és az azt követő, egészen addig, amíg utolér minket a végzetünk, és bele nem fúródunk egy sziklába, vagy szanaszét nem lőnek minket a kalózok bázisát védő lövegtornyok.

És voltaképpen ennyi lenne a játékmenet, legalábbis nagy vonalakban. A játékban nem is csinálunk mást, mint procedurálisan generált zónáról zónára küzdünk, és repülünk egészen addig, amíg meg nem halunk. Voltaképpen a célunk csupán az, hogy minél messzebb jussunk a kezdőterületünktől, hogy az űr távoli sarkaiban aztán jól megszedhessük magunkat. Akad a játékban viszont egy loot-rendszer is, ami annyit tesz, hogy minden lelőtt ellenfélből különféle tárgyak és pénzesládák potyognak, amiket alig győzünk felszedegetni. Bár a látványos lövöldözést hamar megunhatjuk, ez a gyűjtögetős összetevő gondoskodik arról, hogy visszatessékeljen minket a pilótafülkébe, hiszen ennek köszönhetően leszünk egyre jobbak és erősebbek. A felvett cuccoknak és pénznek hála ugyanis előbb utóbb olyan erősek leszünk, hogy úgy fogjuk ledarálni az első pár zóna ellenfeleit, hogy azok meg sem kottyannak nekünk. Felszedhetünk jobb pajzsrendszert, rakétákat, aknákat, valamint különféle komponenseket is, melyekből aztán erősebb ágyúkat és további felszerelést készíthetünk magunknak bármikor a játék során. Ezenkívül pénzt is szerezhetünk leölt ellenfeleinkből, ami voltaképpen a tapasztalati pontot jelképezi. Minden elhalálozásunk után ebből a pénzből nyithatunk meg magunknak perkeket, melyek szépen lassan egyre erősebbé, hatékonyabbá tesznek minket.

MÉG VÁRJUNK VELE EGY PICIT!

De ami a játéknak az egyik legnagyobb erőssége, az sajnos a gyengesége is, legalábbis a jelenlegi készültségi fázisban. Nincs konkrét sztori, nincs komoly átvezető szál, csupán repkedünk egyik zónából a másikba, és próbálunk egyre jobb lootot összekaparni, mielőtt meghalunk. Hiába az EVERSPACE egyszerűsége, hiába az imádni való kontroll, a pergős játékmenet, ha mindebbe olyan gyorsan beleununk, hogy egy napnál tovább nem tartjuk fent merevlemezünkön a játékot.
A loot-rendszer jó, de egy olyan alfa-fázisú játékban, ahol pikk-pakk törölhetik az eredményeid, semmit sem ér. Egyelőre tehát a GAMEFISH alkotása csak egy üres, de hihetetlenül látványos vázat mutat magából, amit kipróbálva rögtön hiányérzetünk támadhat. Ennek ellenére örülök, hogy korai támogatóként ott álltam a projekt mögött, és viszonylag baráti áron hozzájutottam ehhez a látványos űrlövöldéhez. Ha majd kap VR-támogatást (tervben van az is), és végre elkészülnek hozzá a hiányzó elemek, biztosra veszem, hogy remekül fogok vele szórakozni. Addig viszont kicsit még pihentetem a vinyómon.

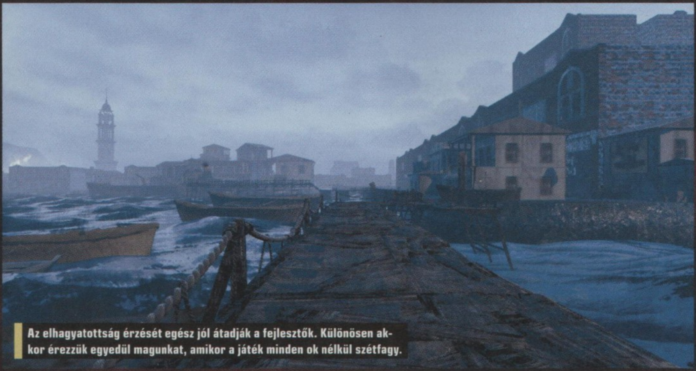
TÉNYLEG MEGŐRÜLTÜNK

AT THE MOUNTAINS OF MADNESS

[ÍRTA **CHOCHO**]

H.P. Lovecraft amerikai írót talán már nem kell bemutatni a PC Guru olvasótáborának, hiszen a horror műfaját megreformáló szerző munkássága megannyi jobb és rosszabb játékot ihletett az évek során. Ezúttal leghíresebb kisregényét, Az őrület hegyeit dolgozta fel egy spanyol fejlesztőcsapat, és bizony tény, hogy engem az őrületbe kergettek.

Nagyon szerettem volna hinni abban, hogy a mindössze két főt számláló Team Clockworks spanyol alkotógárdája valóban hű, az alapanyaghoz maximálisan méltó feldolgozással rukkol elő, elvégre az utóbbi évek legjobb lovecrafti játéka, az ingyenesen hozzáférhető The Last Door is egy derék hispán stúdió műve. Sajnos azonban hamar be kellett látnom, hogy az At the Mountains of Madness nem más, mint a Steam Early Access üzletmodell összes rákfenéjének megszemélyesítése. Lovecraft sokszor eljátszott a gondolattal, hogy egy nap az iszonyat szemébe néz – nos, én megtettem, és azóta nem vagyok ugyanaz az ember.



Az elhagyatottság érzését egész jól átadják a fejlesztők. Különösen akkor érezzük egyedül magunkat, amikor a játék minden ok nélkül szétfagy.

A TUDATLANSÁG ÁLDÁS

Aki esetleg nem ismeri a játék alapjául szolgáló kisregényt, annak nagyon röviden összefoglalom a sztorit. A '30-as évek elején járunk, amikor is egy kutatóhajó az Antarktisz felé veszi az irányt, hogy frissen felfedezett hegyeket és ormokat térképezzen fel, na meg összeszedjen pár értékes paleontológiai leletet. Kiderül azonban, hogy a titokzatos kontinens egykor fejlett idegen lények otthona volt, akik valami elképesztően szörnyű dolgot szabadítottak magukra. Ez a valami még mindig ott bujkál a mélyben, arra várva, hogy lecsaphasson gyanútlan áldozataira.

Bár az alapok klisésnek tűnhetnek, fontos megjegyezni, hogy egy idén kereken 80 esztendős szerzeményről van szó, amellyel Lovecraft lefektette a sci-fi horror minden fontosabb alapvetését. Az őrület hegyeit látjuk viszont A dolog című filmben, a veszedelmes ismeretlen tizedeli a Nostromo legénységét az Alienben (nem, a magyar címet akkor sem írom le), és az örökké kíváncsi tudós karaktere keveredik halálos bajba A légyben. Talán túlzásnak tűnik az állítás, miszerint Az őrület hegyei ennyire inspiráló iromány, pedig ezt nem én mondom, hanem olyan emberek, mint az írási kedvét egy Lovecraft-kötettől eredeztető Stephen King, vagy a New England-i különc író szörnyei által kísértett filmgéniusz Guillermo Del Toro. Szóval de, Lovecraft, és különösen Az őrület hegyei nagyon prominens helyet foglalnak el az irodalomban, és úgy általában a művészetben – ezért is érdemelnének többet egy élvezhetetlen, lehúzásra tervezett „játéknál”, amit korai hozzáférésben 20 euróért, azaz cirka hétezer forintért vesztegetnek a fejlesztők.

Hogy Az őrület hegyeiből miért nem sikerül értelmes és minőségi játékot készíteni, jó kérdés. Talán tehetség is kéne hozzá.

ADATOK

KIADÓ
Team Clockworks

FEJLESZTŐ
Team Clockworks

MŰFAJ
akció-kaland

MEGJELENÉS
2016. 03. 25.

STÍLUSMINTA

Amnesia: The Dark Descent
2010 (FRICTIONAL GAMES)

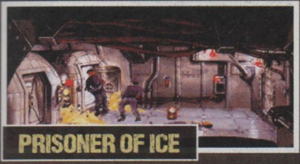
Outlast
2013 (RED BARRELS)

BEFAGY A POKOL

Kár szépíteni, az At the Mountains of Madness egy igazi fertelem. A játék belső nézetes túlélőhorror akar lenni, amelynek története Az őrület hegyeinek eseményeit követi, de sajnos olyan mértékben élvezhetetlen, csúnya és primitív, hogy arra nehéz épp ésszel felfogható magyarázatot találni – ki tudja, az alkotók talán szembe találkoztak a Sárga Királlyal. Mindenesetre a korai hozzáférés itt egy alig-alig működő, gyakran lefagyó, textúra, script és egyéb hibákat halmozó

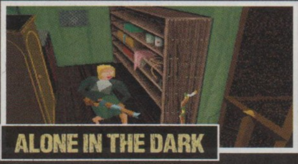
AKADNAK AZÉRT JÓ LOVECRAFT-JÁTÉKOK IS

BÁR AZ AT THE MOUNTAINS OF MADNESS INKÁBB EGY RÉMÁLOMRA HASONLÍT, SEMMINT MINŐSÉGI, 20 EURÓS PROGRAMRA, SZERENCSÉRE A LOVECRAFTI TEMATIKA KITERMELT PÁR NEVES ÉS AJÁNLOTT ALKOTÁST AZ IDŐK FOLYAMÁN. EZEK KÖZÜL MUTATUNK MOST BE HÁROM, TELJESEN ELTÉRŐ MŰFAJÚ DARABOT, AMIKET SOKKAL SZÍVESEBBEN AJÁNLUNK MÉG MA IS.



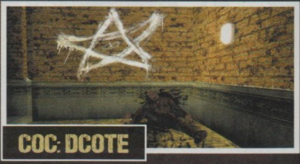
PRISONER OF ICE

2D-s point and click kalandjáték a műfaj hőskorának számító '90-es évek közepéről. Annak idején elég közepes értékeléseket kapott, sokan a grafikát és a kissé túlbonyolított fejtörőket rótták fel neki, hangulatilag és történetileg azonban sokkal közelebb áll Az őrület hegyeihez, mint a Team Clockworks „munkája" valaha is fog. A Prisoner of Ice a GoG-on is kapható, alig 1500 forintba kerül.



ALONE IN THE DARK

A túlélőhorror műfajának kvázi megteremtője ma már igencsak nehezen élvezhető alkotás, legfeljebb akkor érdemes kipróbálni, ha látni szeretnénk, honnan ered ez a stílus. Ugyanakkor egy ízig-vérig lovecarfti játékról van szó: állandó társunk alatta a totális reménytelenség, sokszor csak a vak szerencsén múlik, hogy életben maradunk. Ez a játék is kapható a GoG-on, töri leckének jó.



COC: DCOTE

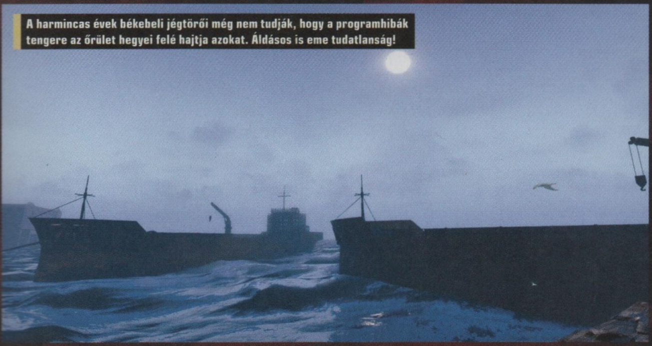
Talán a valaha készült legjobb adaptáció Lovecraft munkásságából – és ez alatt most nem csak játékokat, hanem minden médiumot értek. Egy túlélőhorror elemekkel tarkított FPS-kalandról van szó, ami a Cthulhu hívása, az Árnyék Innsmouth fölött és Az őrület hegyeinek leghátborzongatóbb pillanatait foglalja magába. Kicsit csúnyácska, kicsit nehézkes, néha idegesítő, de nagyon-nagyon félelmetes!

programot takar, amit ennek ellenére volt képe Beta 2.4-nek elkeresztelni a két fejlesztőnek. Nem vicc, élvezhetetlen az egész, és nem azért, mert még nincs kész, hanem mert előre gyártott assettekből összetákolt fércműről van szó.

A játékmenet az Amnesia-vonalat követi, azaz helyszínről-helyszínre haladva kell életben maradnunk, miközben vérszomjas pingvinek és földöntúli szörnyetegek fenik ránk a fogukat. Főhősünk ugyanakkor fegyvert ragad, ha kell, sőt zseblámpája, rengeteg babkonzervje, csákánya és dinamitja is van, szóval igazából semmi sem állhatja útját, ha az ősi romok és veszedelmes lakóik felfedezéséről van szó. És itt most beszélhetnék arról, hogy dumcsizhatunk az expedíció többi tagjával, ami annyit tesz, hogy unott hangon eldarálnak egy monológot, aminek a közepén szó szerint faképnél hagyják a játékost, vagy emlegethetném az első „küldetést", ami szó szerint annyi, hogy menj oda minden egyes szerencsétlen taghoz, nyomj egy E-t és ezzel indítsd el a kalandot, de nem, nem fogok. Egyszerűen azért, mert ez a játék nem érdemel többet, mint felejtést – na meg egy kis filozofálást az Early Access üzletmodell jelenlegi helyzetéről.

KERÜLD EL A JÉGVILÁGOT

Mert amíg egy kétfős kis csapat egy szerzői jogi szempontból szabadon felhasználható irodalmi mű köré felhúzhat egy teljesen katasztrofális programot, amit pár jól kipreparált screenshottal és egy sokak által kedvelt író nevével már látatlanban eladhatnak, hogy aztán az elégedetlenkedő Steam-felhasználókat az értékelések között küldjék el a fenébe, nos, amíg ez így megengedett, addig nagyon nagy baj van a Valve háza táján. Az Early Access és a Greenlight eredetileg arra született, hogy segítse az arra érdemes indie-fejlesztőket, mára azonban boldog-boldogtalan feldobhat a Steamre minden szemetet, hogy aztán nagy büszkén tartsa a markát, mint független játékfejlesztő. Hogy a játék mögött álló két spanyolt is csupán a pénz motiválta, nem állítható teljes magabiztossággal – némi hangulat még csurrancseppen az At the Mountains of Madnessből, és a túloldalon olvasható interjú is inkább amatőr hozzáállást, semmint nettó rosszindulatot sejtet (ha jól akartok szórakozni, olvassátok el a párocska válaszait, de csak ha bírjátok a fanyar humort). Ez azonban a végeredmény szempontjából sajnos semmit sem jelent, a program ugyanis ettől nem lesz jobb.



A harmincas évek békebeli jégtörői még nem tudják, hogy a programhibák tengere az őrület hegyei felé hajtja azokat. Áldásos is eme tudatlanság!

A játék elvileg tavasszal „kész lesz", ami az összes hiba kiszűrése esetén is csak egy ocsmány, fejcsóválást gerjesztő kódhalmazt eredményez majd. A játék árát inkább tegyétek félre, mert előbb-utóbb befut a Focus Home-féle Call of Cthulhu, az már most biztosan jobban megéri majd a befektetést.

TEAM CLOCKWORKS

AT THE MOUNTAINS OF MADNESS

INTERJÚ

[ÍRTA **CHOCHO**]

A játék egyelőre nem tűnik túl jónak, és akkor még finoman fogalmaztam. Mindenesetre meginterjúvoltuk a fejlesztőket, hogy ők hogyan látják a dolgokat, a válaszok pedig, nos, mondjuk úgy, kerülgették a forró kását...

Hogy jött az ötlet, hogy H.P. Lovecraft talán legjobb kisregényét videojátékra adaptáljátok?
Gyermekkorunk óta szeretünk játszani, és egy ideje már terveztük, hogy kereskedelmi célra saját videojátékot készítünk. Az őrület hegyei egyike a kedvenc történeteinknek, és mivel úgy gondoltuk, hogy a sztoriban nagyon sok olyan dolog van, amit játékként is élvezetessé lehetne tenni, más pedig még nem készített belőle videojátékot, így végül nekiestünk a fejlesztésnek.

Az At the Mountains of Madness egy túlélőhorror játék, kalandelemekkel vegyítve – a játékosok megrémítésének céljából egy viszonylag kényelmes műfajt választottatok, noha Lovecraft írói filozófiája távol áll a szokványos horrorklisékről. Hogy tervezitek összeolvasztani a stílusok közti különbségeket a játék végleges változatában?
Nem próbáltunk egyetlen műfajba tartozó játékot készíteni. Az volt a célunk, hogy a kisregényt virtuális formába ültessük, ehhez pedig annyi eltérő játékelemet kevertünk össze, amennyi csak kellett. De persze a végén muszáj rásütni egy műfajt a programra, mi pedig úgy véltük, hogy a túlélőhorror az erre legalkalmasabb kategória. Találsz a játékban kaland / túlélő játékelemeket is.

Utóbbira jó példa, hogy a sarkvidéki környezetben magadnak kell gondoskodnod a saját életben maradásodról, élelmet és egyéb tárgyakat keresgélve. Akadnak továbbá szerepjátékos- és akciómechanizmusok is.

A játékban lehetőség van a harcra is – találhatók benne fegyverek. Nem fogja ez elrontani azt a reménytelenséget, amit Lovecraft eredeti munkája áraszt magából?
Van egy puskád a játék utolsó fejezeteiben *(ezt az Early Access-változatban már nagyjából 30 perc után megszereztem – Chocho)*; ez arra kellett, hogy a játékélményt még érdekesebbé tegyük. Ugyanakkor lopakodásra is adódik lehetőség, hogy akár gyilkosság nélkül is befejezhesd a játékot.
Hogy érthető legyen: a kisregényben a narrátor nem hal meg, a játékmenet érdekében mégis beletettük a programba a játékos halálának lehetőségét.

Persze úgy is a játék végére érhetsz, hogy egyszer sem halsz meg, de akár állandóan fűbe is haraphatsz – ez mind a játékos döntésein és viselkedésén múlik. A kisregényben azt írja Lovecraft, hogy a pingvinek eleinte nem agresszívek, később azonban erőszakossá válnak, és az expedíció tagjai szerencsések, amiért nem kerülnek a közelükbe. A játékban te is elkerülheted a pingvineket, de akár harcba is bocsátkozhatsz velük.

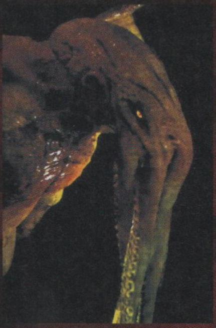
Nyilván kénytelenek voltatok bizonyos fokú kreatív szabadsággal élni a fejlesztés során, elvégre Lovecraft írása egy elbeszélés, teljesen egydimenziós leírása egy adott eseménysorozatnak. Mennyire követi majd a játék az eredeti kisregényt?
Nos, azt hiszem, ez attól függ, kit kérdezel erről. Mindenkinek megvan a maga értelmezése és elképzelése a történetet illetően. A játékteret a korai antarktiszi expedíciók leírásait követve egészítettük ki, a fő célunk azonban az volt, hogy ha nem ismered a könyvet, akkor is értelmezni tudd a sztorit.

Ez sikerülhet jobban vagy rosszabbul, de egyelőre elégedettek vagyunk az eredményekkel. Akadnak olyan bétatesztelők, akik nem ismerik a forrást, mégis nagyjából annak megfelelően mesélik el a játék történetét.

Sok játékfejlesztő próbálta már játékba ültetni Lovecraft szellemiségét és vallott kudarcot. Ha csak egy játékelemet kéne kiemelnetek, ami segít elkerülni, hogy a ti programotok is erre a sorsa jusson, melyik lesz az?
Nos, ez elég szubjektív lehet. Mármint nekem tetszhet egy játék, ami neked nem, és fordítva. A „lovecrafti szellemiség" is nagyon szubjektív és vitatható dolog. Nehéz egyetlen olyan funkciót kiemelni a játékunkból, ami megakadályozná a bukását, de nagyon elhivatottak vagyunk a program befejezését illetően, ha ez jelent valamit.

Unreal Engine 4-et használtok. Hogyhogy?
A fejlesztés megkezdése előtt több motort is kipróbáltunk, de az UE4 illeszkedett legjobban az igényeinkhez. Gyors, valós idejű 3D-s engine-t akartunk, amely a legújabb technikai megoldásokat használja, ugyanakkor az újdonsült fejlesztőknek is baráti a használata. Az Unreal-közösség is nagyon sokat segített bizonyos körülmények között.

Mely játékok inspirálták legjobban az At the Mountains of Madness játékmenetét?
A béta a Frictional Games korábbi alkotásait juttatja eszembe (Penumbra-sorozat, Amnesia: The Dark Descent).



Hát, nem tudok egyetlen játékot kiemelni, és rámutatni, hogy „oké, ez volt az", de szóba kerülhet a Doom, a Half-Life, a Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth, a Gothic…

A Penumbrával csak a fejlesztés megkezdését követően játszottunk, az alfaverziónk ekkor már elérhető volt. Nagyon sokan mondták, hogy hasonló dolgot csináltunk, méghozzá a jó értelemben, és igen, tényleg vannak közös pontok a két programban – ez azonban teljesen véletlen, akárcsak az, hogy ez az első kereskedelmi forgalomba hozott játékunk, csakúgy, mint a Penumbra a Frictional Gamesnek.

Létezik egy másik független spanyol stúdió, a The Game Kitchen, ők szintén egy lovecrafti játékkal rukkoltak elő: ez volt a The Last Door. A spanyol indie-szcéna gyökeret vert Lovecraft munkásságban, vagy egy újabb véletlenről van szó?
Sőt van egy félig spanyol film is Dagon címmel, szóval igen, elmondható, hogy itt, Spanyolországban is érezhető Lovecraft hatása.

A játék már most játszható, viszonylag gyakran adtok ki frissítéseket is hozzá, sőt jövőre be szeretnétek fejezni. Melyik a legnehezebb feladat, ami még előttetek áll?
A legnehezebb a játék népszerűsítése lesz, miután elkészült. Nagyon kis csapat vagyunk, mindössze ketten dolgozunk a programon, és nem engedhetünk meg magunknak egy

nagyszabású marketinghadjáratot. Szóval muszáj lesz, hogy ezt is a nyakunkba vegyük, ami nagyon sok munkát jelent majd, főleg ha azt veszed, hogy mi a játékok szeretete miatt dolgozunk a programon, és nem azért, hogy reklámozással foglalkozzunk.

Lovecraft munkáinak nagyszerű magyar fordításuk van – terveztek más nyelveket is implementálni a játékba, a magyaron gondolkodtatok?
Igen, több nyelvet is szeretnénk támogatni, mint a katalán vagy a baszk, de a magyar nincs tervben.

Lovecraft valahogy közelebb áll a független fejlesztőkhöz, mint a nagyokhoz – a közelgő Call of Cthulhu hosszú évek óta az első kivétel e trend alól.

Miért félnek ennyire a stúdiók ettől a témakörtől?
Talán mert „különleges" és „egyedi" emberek azt hiszik, Lovecraft csak az övéké, és másokat hibáztatnak, amennyiben az ő elképzeléseik nem egyeznek meg a sajátjaikkal.

Továbbá Lovecraft munkái szerzői jogi értelemben szabadon felhasználhatók, ez pedig túl nagy rizikó egy kiadó számára. Inkább megvásárolható, kötött szellemi tulajdont keresnek maguknak.

Amennyiben siker lesz az At the Mountains of Madness, mihez kezdtek utána?
A következő játékunkhoz sokkal nagyobb büdzsé áll majd rendelkezésre, így egy nagyobb, jobb alkotással rukkolhatunk elő.

Köszönjük az interjút!

CHIP Magazin

Ha szeretnél egy igazán **gyors** és **biztonságos** PC-t

Minden hónapban:
- A legújabb trendek és technológiák: járj a többiek előtt!
- Tippek és trükkök: így hozd ki a legtöbbet a PC-dből!
- Független tesztek + friss toplisták a legjobb vételekkel
- 3 szuper biztonsági csomag – megvédjük az eszközeidet
- Zseniális mobilappok Androidra és iOS-re

EARLY ACCESS | CROSSOUT | PC

NEMZETKÖZI TUNING SHOW A HARAG ÚTJÁN

CROSSOUT
CRAFT • RIDE • DESTROY

[ÍRTA ASTRODAVE] A LASSACSKÁN NEGYVEN ÉVE NAPVILÁGOT LÁTOTT ELSŐ MAD MAX-FILM MEGLEHETŐSEN PESSZIMISTA SZEMLÉLETTEL MUTATOTT BE EGY ÁLLATI ÖSZTÖNÖKTŐL ÉS V8-AS MOTOROKTÓL VEZÉRELT VILÁGOT, MELYBEN A CIVILIZÁCIÓ ROMJAIN BENZINGŐZTŐL FŰTÖTT BANDÁK KELTEK ÉLETRE.

Ebbe a nagy világégést követő időszakba repített vissza bennünket a tavaly megjelent *Őrült Max-es játék is, melyben a pusztát* járva számolhattunk le riválisainkkal, miközben az itt-ott elszórt alkatrészekből fejleszthettük járgányunkat. Jól sikerült, azonban többszemélyes módot teljességgel nélkülöző alkotás volt ez; a Crossout ezzel szemben elsősorban azoknak szól, akik történetmesélés helyett inkább a négykerekűekkel vívott szakadatlan online csatákat részesítik előnyben.

PUSZTAI FARKAS

Az „Építs, vezess, majd pusztíts el mindent" alcím tulajdonképpen maradéktalanul lefedi mindazt, amire az orosz bázisú Targem Gamestől ezúttal számíthatunk, mindezekhez a teendőkhöz pedig egy meglehetősen átlagos kerettörténet biztosít hátteret. Eszerint 2021-ben egy földönkívüli DNS-sel folytatott kísérlet némi hiba folytán félrecsúszik, és az elszabadult járvány kipusztítja, vagy rosszabb esetben őrjöngő elmeháborodottá züllleszti az emberiség nagy részét – a néhány *életben maradt egymással folytatott* harca pedig még évekkel később sem csillapodik. Mivel egységben némiképp nagyobbak a túlélési esélyeink, mint magányos farkasként, kezdeti lépésként egy klánhoz csatlakozunk, akiktől megkapjuk első (igencsak törékeny) négykerekűnket. Erősebb alkatrészekhez és kocsikhoz a csatatéren szerzett roncsok által juthatunk, a harcokat pedig többféleképpen is megvívhatjuk: a legegyszerűbb PvP-módban két 8-8 fős horda méri össze erejét egymással, a cél pedig a másik bázisának elfoglalása, de természetesen az ellenfél armadájának teljes kiiktatása is egyértelművé teszi a küzdelem győztesét. Ez esetben tehát nincsen más feladatunk, mint megcélozni a térképen jelölt központot, majd azt elérve kellő ideig az uralmunk alatt tartani a terepet, amit ellenlábasaink persze gőzerővel (és jól irányzott rakétákkal) igyekeznek megakadályozni. Az egyszerű arénaharcon kívül PvE-küldetéseket is elvállalhatunk, melyek a legkülönfélébbek lehetnek: egyik alkalommal például több tornyot kellett csapatommal elpusztítanom, melyeket fosztogató banditák hada védett, máskor egy folyamatos támadás alatt álló kamion útját próbáltuk zökkenőmentessé tenni, de volt, hogy igencsak rövid idő alatt több jól őrzött csomagot igyekeztünk begyűjteni.

ADATOK

KIADÓ
Gaijin Entertainment

FEJLESZTŐ
Targem Games

MŰFAJ
autós MMO

MEGJELENÉS
2016. 08. 24.

STÍLUSMINTA

Auto Assault
2006 (NCSOFT)

Car Mechanic Simulator 2015
2015 (PLAYWAY S.A.)

BARKÁCS MAX SZERELŐMŰHELYE

Bármelyik módban diadalmaskodjunk is, jutalmunk legtöbbször nem marad el, hiszen az elszórt maradványokat verdánk fejlesztésére fordíthatjuk, a

Autószerelői végzettség nem szükséges a verdák összetákolásához, ám szépérzékkel és jó taktikai képességgel durva halálosztó gépezeteket kreálhatunk.

Civilizációnknak ugyan vége, a természet nem adta fel a küzdelmet, így egészen szép területeken is csatákat vívhatunk, nem csak a senki földje vár ránk.

végeredménynek pedig kreativitásunkon túl csak a rendelkezésre álló elemek szabhatnak határt. Harci szekerünket egészen apró elemekig szétbonthatjuk: lecserélhetjük például az alvázat, a hajtóművet és a kerekeket, minderre golyóállóbb kasztnit szerelhetünk, melyen jól elfér a gépágyú mellett a sörétes puska és a rakétavető, de jól jöhet egy-egy összecsapás során a fegyverek újratöltését meggyorsító berendezés, az ellenséget idő előtt jelző radar, valamint felborulás esetén az autónkat egyenesbe állító kütyü is. Garázsunk mélyén összetákolhatunk tehát egyszerű terepjárót, hatalmas tűzerőt képviselő tankot, vagy pengékkel és láncfűrészekkel felszerelt monstrumot – minden csupán aktuális szintünktől, a bezsebelt alapanyagoktól és a jármű teherbírásától függ. A feleslegessé vált lomoktól a piactéren szabadulhatunk meg, ahol mindenféle kacatot adhatunk-vehetünk, amennyiben pedig elkészültünk, újonnan eszkábált automobilunkkal érdemes az éles bevetés előtt egy próbakört tenni a műhely körül, hogy mindennel elégedettek vagyunk-e. Aki pedig némi ötletre és roppant feltűnő kocsira vágyik, annak érdemes a mások által készített és közszemlére tett darabokat szemügyre vennie, melyeket elvihetünk egy próbakörre, továbbá elmenthetjük a tervrajzaikat, hátha a későbbiekben össze tudjuk szedni a hozzájuk való elemeket.

SIVATAGI PATKÁNYOK

Jó néhány korai hozzáférésű, béta játék szabadult a világra az utóbbi időkben hiányosan és hibáktól hemzsegőn – a Crossout azonban szerencsére közel sem tartozik közéjük. Egy-egy MMO állandó réme az alacsony játékos bázis, ezt a problémát azonban sikerült mesterségesen irányított sofőrök alkalmazásával megoldani: egy párbajra tehát nem kell hosszasan várakozni, míg összejön a teljes csapat, hanem botok segítségével néhány másodperc múlva indulhat is a menet. Szemmel láthatóan a grafikára komoly figyelem hárult, a látványvilág remek és változatos, találkozunk például sivatagos pályával, hajóroncsokkal borított kikötővel, de zajlik a harc a rozsdásodó antennákkal tarkított terepen és romos utcákon, illetve meglepő módon megfordulunk zöldellő virágokkal és fenyőkkel tarkított régióban is – úgy látszik, a vírus nem végzett mindenütt tökéletes munkát.

A hangsúly azonban a járműveken és azok fizikáján van, a játék pedig itt sem szégyenkezhet; a háború hevében folyamatosan szakadoznak le az egyes alkatrészek, a kevésbé páncélozott darabok darabokra törnek, a kerekek kilövésével könnyedén mozgásképtelenné tehetjük rosszakaróinkat. Előfordult nem egyszer, hogy egy ütközet java részét három keréken vívtam meg, mely körülmény ugyan némileg megnehezítette a haladást, azonban fegyvereim pusztító erejéből ez mit sem vont le, más alkalommal pedig egy fejtetőre fordult, ezáltal immobilissá vált szerencsétlennel végeztem gyorsan és könnyedén.

Igényes munka a Crossout, stabilan és akadozásoktól mentesen fut, a variálható járgányoknak köszönhetően a vezetés és törés-zúzás élménye roppant változatos, a viadalok izgalmasak és pörgősek. Ráadásul a zárt béta-fázist követően mindezt teljesen ingyen teszik elérhetővé mindenki számára, csupán a belső tranzakciókra kell majd költenünk, így gyorsítva meg a fejlődést (reméljük, ez nem borítja meg a kényes egyensúlyt a „Pay to Win” irányába. Néhány dolog egyelőre még fejlesztés alatt áll (például a VR-eszközök támogatása), továbbá reménhetőleg egyre többen fedezik fel a játékot, és a még többségében jelen lévő botok helyett inkább élő harcosokkal küzdhetünk majd. A barkácsolni és pusztítani szeretők semmiképpen se tévesszék szem elől a Crossoutot!

Elfuthatsz, de el nem bújhatsz. A Crossout bizony rákényszerít a harcra, mert annak hiányában sem fejlődni, sem pedig győzni nem tudsz majd.

DO NOT CROSS DO NOT CROSS DO NOT CROSS

Autós apokalipszis – már nem először

A Targem Games csapata nem ma kezdte a szakmát, 2002-es alakulásuk óta készítettek már többek között stratégiai játékot is, azonban fő profiljukat javarészt autóversenyes művek képezik. Nevükhöz köthető például a posztapokaliptikus világban játszódó Hard Truck Apocalypse is, melyben a főhős egy spéci kamion volánja mögül hajtott végre kisebb-nagyobb megbízatásokat, miközben más banditákkal harcolt. Ez a játék ugyan nem tartalmazott többszemélyes módot, azonban a teherautót fejleszthettük az elvégzett küldetésekből és az eladott áruból származó pénzből. A játék később további folytatásokat kapott, a Hard Truck Apocalypse: Rise of Clansben az új fegyvereken és ellenfelek kívül immár a multiplayer is megjelent, míg a végletekig egyszerűsített Arcade-ben a pusztító vírus eredete után kutathattunk. A széria korai részei akár még mai szemmel is szórakoztatóak lehetnek, emellett pedig tulajdonképpen a Crossout alapjait fektették le.

DO NOT CROSS DO NOT CROSS DO NOT CROSS

KISKIRÁLYOK CSATÁJA

OF KINGS AND MEN

[ÍRTA WILSON] DUGÓ A KÖZÉPKORI HADVISELÉSBEN: A MOUNT & BLADE ÁLTAL FELÉPÍTETT MŰFAJ ÚJABB KIHÍVÓT KAPOTT, CSATLAKOZVA AHHOZ A LAVINÁHOZ, AMELY AZ ELMÚLT ÉVEKBEN INDULT MEG, DE NÉHA JOBB VÁRNI, MINT BEDŐLNI A JÓL HANGZÓ, DE A GYAKORLATBAN MÉG NEM LÉTEZŐ ÍGÉRETEKNEK...

Vertical slice – furcsa, idegen kifejezés, amit egy átlag játékos nem feltétlenül ismer, annak ellenére, hogy minden évben legalább egy alkalommal látja, általában egy teljesen új cím bejelentésekor, közvetlenül a beharangozó trailer megjelenését követő első gameplay videóban, ami... nos, mondjuk ki, sok esetben köszönőviszonyban sincs azzal, ami sok hónappal vagy évekkel később a boltokba kerül. Ezer és ezer példát lehetne felsorolni: olyat, ami csúnyult, olyat, ami a bemutatott funkciók felével sem rendelkezett, olyat, ami végül meg sem jelent. A vertical slice az, amivel általában a kiadóknak is sikerül eladni az ötletet – ez lényegében egy pár perces demonstráció, amely az összes főbb, tervezett komponenst bemutatja „valós" időben: a helyszínt, a történet egy kis részét, a tényleges játékmenetet és az ahhoz kapcsolódó elemeket. A BioShock Infinite esetében ez Columbia, a keresett lány, Songbird, és az áramvonalasított harcrendszer volt; a Far Cry 3-nál a dzsungel, az őrült Vaas, a filmszerű átvezető jelenetek, az úszás, a craftolás és a lopakodás. Az Of Kings and Men esetében pedig minden, ami jelenleg egyáltalán nincs benne az augusztusban elindított Korai Hozzáférésben.

HOZZÁTOK A LEVEST

Pedig az Of Kings and Man alapvetően azt kínálja, amit a Mount & Blade-szérián szocializálódott, a középkori hadviseléssel kelő és fekvő rajongók valaha is akartak – masszív, akár 200 fős csatákat, komolyan kidolgozott PvP-módot, egy hatalmas, perzisztens világtérképet, a területekért folyó küzdelem során játékosok által megvívott csatákat, frakciókat, településépítést..., ami rendkívül jól hangzik, és pont a Mount & Blade rajongóinak hangozhat ismerősen, hiszen ezek egy részét egyrészt már a TaleWorlds sorozata is tudta, a hiányzó szeletet pedig minden idők egyik legambiciózusabb modja, az ehhez készült „cRPG" próbálta megvalósítani. És mit ad isten, az OKAM mögött pontosan ugyanaz a csapat áll, amely egyszer már nekifutott annak, hogy ötleteit pénzre váltsa, ám a Kickstarteren 2014-ben elindított gyűjtés a Melee: Battlegrounds néven nem tudott annyi támogatót összetoborozni, hogy végül el is készüljön és meg is jelenjen. Ami azért is különösen furcsa, mert az Of Kings and Man gyakorlatilag ugyanazt tudja, csak más néven.

Illetve pont, hogy nem sok mindent tud, annak ellenére, hogy szeptember elején megkapta az első nagyobb frissítését – a Korai Hozzáférés keretén belül futó játékoknál ritka az annyira nehezen értékelhető, kipróbálható

ADATOK

KIADÓ
Green Man Gaming

FEJLESZTŐ
Donkey Crew

MŰFAJ
akció-szerepjáték

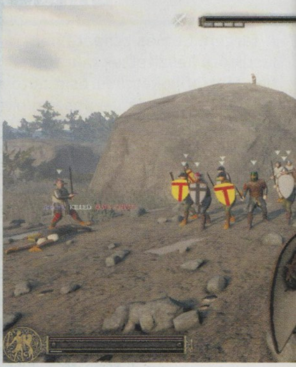
MEGJELENÉS
2016. 08. 25.

STÍLUSMINTA

Mount & Blade
2008 (TALEWORLDS ENTERTAINMENT)

Mount & Blade: Warband
2010 (TALEWORLDS ENTERTAINMENT)

A csapatos kaszabolás már most is nagyszerűen működik, ám a legjobb összetevők még csak terv formájában léteznek – érdemes tehát várni.



„Hmmm, lehet, mégis inkább Etelkával kellett volna ágyban töltenem a napot, mert ez a tömeg mintha kicsit túlerőben lenne velem szemben”.

tartalom, mint ebben, ami meglehetősen rémisztő a jövőre, valamint a 25 eurós árcímkére nézve. Nem túl nehéz felsorolni, mi van jelenleg: egy- és kétkezes fegyverek, pajzsok, karakterfejlesztés és testreszabás, két PvP-mód, és... és igazából ennyi.

Ami mindenképp dicsérendő, az az, hogy a csapat alulról építkezik, avagy első körben a játék szívét, a harcrendszert próbálja tökéletesíteni, és erre ráhúzni a tartalmat, nem úgy, mint sokan mások. Ez egyértelműen pozitívum, főleg, mert az OKAM alapvetően a

Rengeteg jól hangzó ígéret, igazán komoly tervek jellemzik a középkori akciót, ám egyelőre csak a csupasz váz vár.

Warbandben látott mechanikát viszi tovább, ami műfajának egyik legjobbja. Az itteni megoldás alapvetően két fizikai gombot – az egér jobb és bal pöckét –, valamint az egér által meghatározott irányt használja. Azaz: ha felfelé akarsz csapni, felfelé mozgatod a kütyüd, ha balra, akkor balra, és így tovább. Ugyanez igaz a védekezésre is, így ez semmiképp sem nevezhető bonyolultnak. Nehéznek viszont annál inkább, eltart ugyanis egy jó darabig, míg sikerül ráérezni az időzítésre, ami miatt az első pár óra igazából nem más, mint eszelős kaszabolás, és imádkozás, hogy sikerüljön valakit és valamit eltalálni, mielőtt kegyetlenül legyilkolnak a totálisan kaotikus, teljesen céltalan összecsapások során. De a műfaj rajongói ehhez már hozzászokhattak.

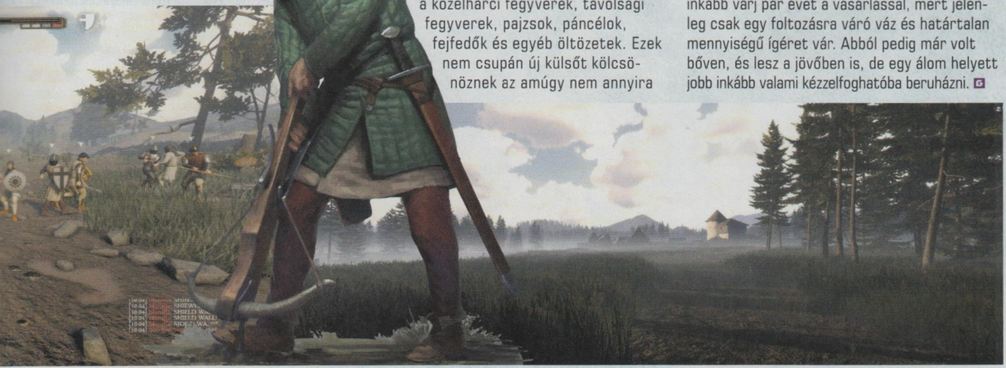
Ahogy ahhoz is, hogy az OKAM sem tudta megoldani a stílus egyik örökös problémáját, a folyamatos oldalazgatás miatti nagyon sután kinéző animációkat és az ebből eredő súlytalanság érzését. Vagyis a csapásoknak, ütéseknek közel sincs olyan erejük (sem kinézetre, sem hangra), mint ami több száz évvel ezelőtt a valóságban, manapság pedig a középkori játékok esetében látható és hallható, elvégre az akár több tíz kilós páncélokkal és a hasonló paraméterekkel bíró fegyverekkel egész biztos nem ugrált egy katona sem úgy, mintha bakkecskének született volna, de hát... videojátékok.

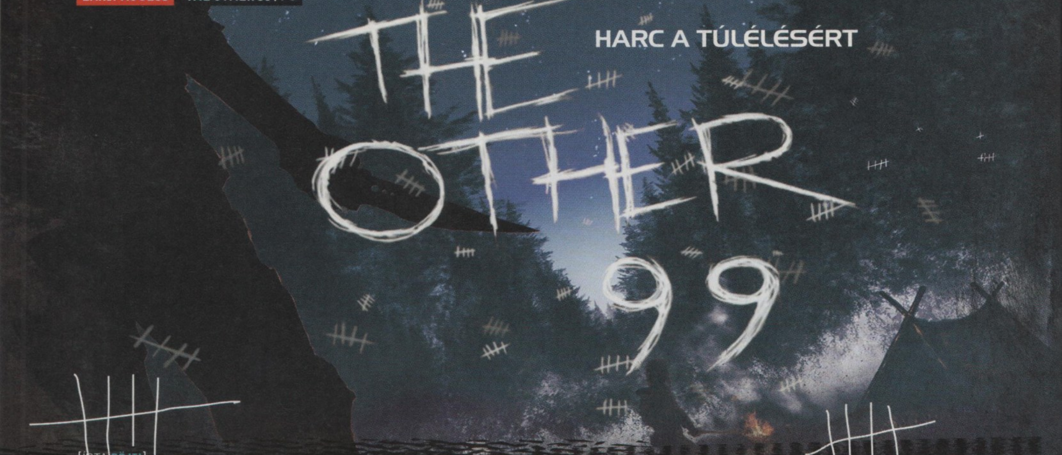
Videojátékok, melyekben muszáj motivációt adni – az OKAM-ben ez egy kétrétegű testreszabási rendszert jelent. Az alsó réteg a cRPG-gyökerekből eredeztethető, hiszen hagyományos pontelosztogatásról van szó egy képességfán. Ennél kicsit talán izgalmasabb a második réteg, melynek során több tucatnyi olyan kategóriában válogathatunk, mint a közelharci fegyverek, távolsági fegyverek, pajzsok, páncélok, fejfedők és egyéb öltözetek. Ezek nem csupán új külsőt kölcsönöznek az amúgy nem annyira szépen festő karaktereknek, de hosszú távon komoly előnyhöz is juttatják, hiszen minden felszerelés saját tulajdonságokkal rendelkezik, ami a folyamatosan előbukkanó élet-halál helyzetekben komolyan átbillentheti a mérleg nyelvét. Idáig eljutni persze nem egyszerű, és jelenleg nem is túl változatos, hiszen a maroknyi térképen újra és újra ugyanazokat a csatákat kell megvívni.

Vissza a jövőbe

És ez az OKAM legnagyobb baja jelenleg: egész egyszerűen semmiféle tartalom nincs benne. Bár szeptember elején megérkezett az Epic-mód váza, de ezen központi játékmód jelenleg még mindig inkább egy több hónapos Google Docs fájlban létezik, semmint a gyakorlatban. Pedig nagyon jó lesz, ha valaha elkészül – tulajdonképpen a Mount & Blade – Total War taktikai módját kapjuk meg egy hatalmas, négy frakció által uralt világtérképpel, körökre osztott és valós időben zajló játékmenettel, és olyan csatákkal, ahol minden katona egy létező, igazi játékos. Csakhogy ez jelenleg nem nagyon megy, a startot a maroknyi szerver nem bírta el, így marad a várakozás.

Minden téren. Nincs építkezés, nincs időjárás, nincsenek igazi csapatok és seregek, ostromok, ostromgépek, diplomácia, egyedi városok, gazdaság, kereskedelem, NPC-k, és semmi, ami túlmutatna egy keret nélküli, se nem egyedi, se nem kiemelkedő harcrendszeren. Persze egy Korai Hozzáférés első lépésétől ezt talán túlzás is lenne elvárni, de a 25 eurós árcímke, és a brutálisan ambiciózus tervek fényében, ha nem akarod mindenképpen támogatni a fejlesztést, inkább várj pár évet a vásárlással, mert jelenleg csak egy foltozásra váró váz és határtalan mennyiségű ígéret vár. Abból pedig már volt bőven, és lesz a jövőben is, de egy álom helyett jobb inkább valami kézzelfoghatóba beruházni.





THE OTHER 99

HARC A TÚLÉLÉSÉRT

[ÍRTA BÖJTI]

A JÓ HÍR AZ, HOGY VÉGRE ELÉRKEZETT A RÉGÓTA VÁRT SZABADSÁG, ELVÉGRE EGY KISEBB SZIGETEN ÉBREDVE TÁVOL TALÁLOD MAGAD A NAGYVÁROSOK ZAJÁTÓL. A ROSSZ HÍR, HOGY A KIÚT 99 MÁSIK SORSTÁRS ÉLETÉN KERESZTÜL VEZET EL EBBŐL AZ ELSŐRE PARADICSOMINAK TŰNŐ KÖZEGBŐL.

Azért az semmiképpen sem egy kellemes helyzet, mikor az ember a megszokott életvitelétől elszakítva, elrablását követően egy veszélyes alakokkal teli szigeten ébred. Pláne akkor nem, ha az egyetlen esély a túlélésre a többiek eliminálása. És akkor arról még nem is beszéltünk, hogy ehhez a célhoz véges az ivóvíz, az étel, vagy éppen a fegyverként felhasználható eszközök listája. Merthogy a The Other 99 a túlélésre összpontosít, miközben egyszerre merít a Battle Royale, a Fight Club és A Legyek Ura történetéből – maguk a fejlesztők is úgy jellemzik, mint az angol Battle Royale, ami sokat elmond a nagyszabásúnak tervezett produkcióról. Ám mivel kis csapatról van szó, az alaprendszerrel bíró korai hozzáférésű változattól, vagyis inkább az azt megvásárlóktól várják a segítséget a késznek nevezhető játék megteremtéséhez.

ADATOK

KIADÓ
Deck13

FEJLESZTŐ
Burning Arrow

MŰFAJ
akció-kaland

MEGJELENÉS
2016. 08. 25.

STÍLUSMINTA

The Culling
2016 (XAVIANT GAMES)

Shadows Peak
2016 (ANDRII VINTSEVYCH)

99

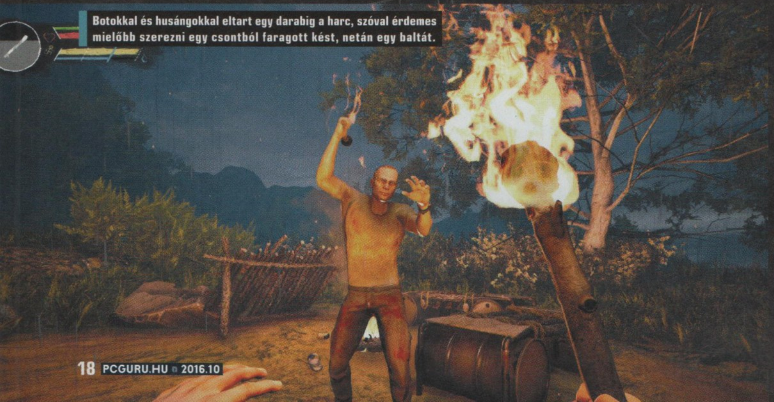
EGYEDÜL, 99-CEL SZEMBEN

A The Other 99 nem egy, a multiplayerre összpontosító mű, nem a játékosok csapnak benne össze, inkább egy sztoriorientált akció-kalandjáték, aminél a túlélés a legfontosabb. A sziget egy eldugott sarkában ébredve mindösszesen egy üzenettel gazdálkodhatunk, miszerint mások is vannak a helyszínen, a kiút pedig rajtuk keresztül érhető el. Értsd, egyedül vagy mindenki ellen, értsd még tisztábban: kevés az esélyed, minden túlélővel meg kell küzdened, ha ezt a történetet túl akarod élni.

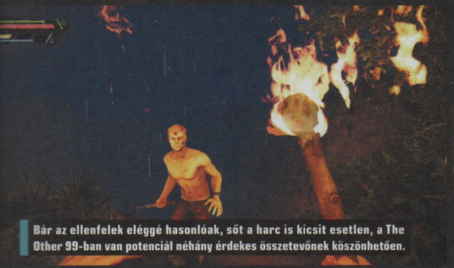
Ehhez először csak egy botot és némi enni-, innivalót kapsz, azután ahogy haladsz előre, úgy szedheted össze a legszükségesebb holmikat. A kisebb táborokban, az elhagyatott romházaknál ott vannak a konzervek, az ásványvizes palackok, na meg a támadóan fellépő egyének, akiket csak jó pár ütéssel lehet semlegesíteni, utána pedig ott az esély, hogy valami jó fegyvert sikerül összeszedni a hulláktól. Botok, husángok, bunkósbotok, fáklyák, netán csontok, azokból faragott kések. Nem gépágyúkkal és gránátokkal vághatunk neki a rengetegnek, elvégre a fair play fontos szempont még a vadállatias küzdő feleknél is. Nem utolsó sorban pedig lényeges szerepet kap a közelharc, még ha az nem is a legkifinomultabb megmozdulásokat hozza a játékmenetbe.

KICSIT MÉG KEZDETLEGES, DE ALIG VÁRJUK MÁR, HOGY MEGISMERHESSÜK A TÉNYLEGES TÖRTÉNETET, AMI REMÉLHETŐLEG TELI LESZ REJTÉLYEKKEL.

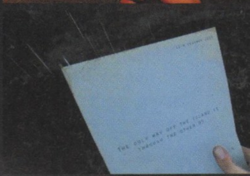
A támadás és védekezés elég furán épül be a mechanikába. A célpont kijelölése után az egér vagy az analóg kar mozgatásával tudunk hadonászni, ami semmiképpen sem dinamikus vagy éppen formabontó, inkább csak kicsit esetlen. Mindenesetre idővel hozzá lehet szokni, ha jól felmérjük a távolságokat,



Botokkal és husángokkal eltart egy darabig a harc, szóval érdemes mielőbb szerezni egy csontból faragott kést, netán egy baltát.



Bár az ellenfelek eléggé hasonlóak, sőt a harc is kicsit esetlen, a The Other 99-ban van potenciál néhány érdekes összetevőnek köszönhetően.

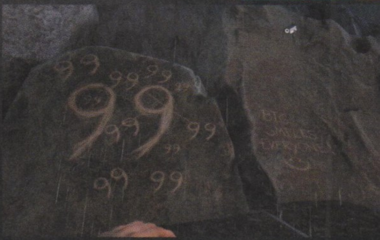


kevesebb lesz a luft, annál több a holttest. Pláne ha jobb fegyverekhez jutunk, elvégre az eddigi maximumnak talán a fémbalta felelt meg, amivel viszont már két-három csapással el lehetett intézni az opponenseket – egy bottal, lángoló fáklyával ez nyolc-tíz is lehet, ami elég sok, közben pedig simán ott hagyhatjuk a fogunkat. Az pedig fontos, hogy hamar lezárjunk minden egyes csetepatét, mivel halál esetén kezdhetünk mindent elölről, méghozzá úgy, hogy nem feltétlenül ott lesznek a tárgyak és emberek, ahol legutóbb találkoztunk velük.

JÖHET A SZTORI ÉS A TÖBBI

A jelenlegi Early Access-verzió tartalma nagyjából ennyi. A szigetet fel lehet fedezni (teljes bejárása nagyjából két-három óra alatt megvalósítható), mindenhova, minden egyes pontra elmehetünk, amit látunk, sőt sokféle érdekességet fel is fedezhetünk. Egy lezárt raktárépület; egy világítótorony, aminek ajtaja mellé valaki azt véste a falba, hogy „Bezártuk őket"; egy tengerparton hagyott csónak, amit helyre kell hozni. Csupa olyan dolog, ami a végleges verzióban kibontakoztatva izgalmassá teheti az élményt. Már ha az nem lenne eléggé érdekfeszítő már most is a jegyzetek és falfirkák, sziklába vésett üzenetek által. Itt azt olvashatjuk, hogy egy nőt elraboltak (hiába, ilyen borzalmas, kiszolgáltatott helyzetben a nők az elsők), amott valaki összefogásról beszél, megint máshol pedig azt állítják, valami van a ködben (vagy éppen egy cápa ólálkodik a tengerben). Csupa apróság, ami azonban ad egy kis pluszt a hangulathoz. Na, nem mintha amúgy az egész felütés nem lenne érdekfeszítő a mára kissé lerágott csont-jelleg ellenére.

Most még azonban nagyon látszódik a korai hozzáférés a játék állapotán. Sztori még szinte egyáltalán nincs (a tervek szerint több karakter, végigjátszható szál lesz), a szigeten lévő anomáliákról és más furcsaságokról csak a fejlesztői naplókban olvashatunk, a látvány pedig nem elég erős ahhoz, hogy lekösse az arra érzékenyeket. Van dinamikus időjárás változás (ami főleg esőt hoz), van napszakváltozás, enni és inni kell, hogy ne haljunk éhen és ne száradjunk ki. Ám az ellenfelek szinte ugyanolyanok, kicsi a terület, kevés a fegyver, ami nem elhanyagolható szempont a vásárlók részéről. A jó hír viszont az, hogy mindez változni fog. A már említett sztoris szálakon túl az elkövetkezendő hónapokban érkezni fognak az új eszközök, a kiegészítő területek, a halálos csapdák és helyszínek, a többfajta karakter, a mentés lehetősége, a kraftolás, a kivégzések sora, valamint a fejlettebb MI. A lelkesedés tehát megvan, ahogy a játékban is található némi potenciál.



ÉRDEKEL? TÁMOGASD!

Persze egy készülőben lévő játéknál mindez csak ígéret, amit sok esetben csúfos bukás követett a múltban, mi játékosok pedig kezdünk érzékennyé válni az előre fizetés rendszerével kapcsolatban. Így vásárlásra sem buzdítanék senkit, maximum azokat, akiknek tényleg nagyon tetszik az ötlet, és szeretnék támogatni a fejlesztést, hiszen az Early Access-változat vevőinek hála terebélyesedhet a program az eltervezett méretű alkotássá. Személy szerint elsőre nem láttam meg, mi lehet a különlegesség a The Other 99-ban, némileg később, pár halálesetet követően viszont elkezdtem élvezni a felfedezést, igyekeztem bejárni a sziget minden apró szegletét, a baltát megszerezve pedig 69-re csökkentettem vetélytársaim számát, ami a próbaverzió történeti végét jelenti. Másfél óra volt, de eddigre kifejezetten izgalmassá vált a háttér az üzenetekkel, elkezdett érdekelni, mi ez az egész, mit keresnek a kamerák mindenhol, kik vannak a ködben, milyen összetevőket találnak még ki a fejlesztők. Szóval a véleményem a hibák és hiányosságok ellenére is pozitív, az ár pedig korrekt (most még 15 euróért szerezhetjük be a játékot, ám ez emelkedni fog a frissítések érkezésével együtt). Emiatt kifejezetten várom a további tartalmakat és a történet alakulását, ami az aktuális helyzet alapján még bármilyen irányba elmehet, ezzel kicsit megbolondítva a produkciót.

30 delikvens elintézve, ideje megpihenni, megenni az uzsonnát, aztán aludni egyet. A korai hozzáférésű verzió többet már úgysem nyújt jelenleg.

A SZAKASZ

DAY OF INFAMY

[ÍRTA JOHNBART] **A Közel-Kelet utcaharcai után a második világháború nyugati frontját célozza be a New World, a Day of Infamy pedig az ismerős alapok dacára is elég újdonsággal támad ahhoz, hogy több legyen egy világháborúba ültetett Insurgency-klónnál.**

Nem panaszkodhatnak a Medal of Honoron és a korai Call of Dutykon felnőtt veteránok, jövőre ugyanis három régivonalas, második világháborús multiplayer shooter is várható. Ezek közül elsőként a Day of Infamyt (innentől DoI-t) próbálhattuk ki, melyről a szeptemberi early access rajtaütés során két dolgot állapíthattunk meg: az első, hogy nem véletlenül virít még az alfaállapot vízjele a képernyő sarkában, a második pedig, hogy a játék a jelenlegi hibái ellenére is ígéretes online csörtének tűnik.

ADATOK

KIADÓ
New World Interactive

FEJLESZTŐ
New World Interactive

MŰFAJ
akció

MEGJELENÉS
2016. 07. 28.

STÍLUSMINTA

Day of Defeat: Source
2005 (VALVE)

Insurgency
2014 (NEW WORLD INTERACTIVE)

INSURGENCY: NORMANDY EDITION

Ez persze a játék előéletét ismerve nem meglepetés, a DoI ugyanis eredetileg a New World Interactive (innentől NWI) első játékának, az Insurgencynek modjaként, teljes átirataként vette be a Steamet még januárban. Az „anyajátékhoz" képest így a lényeg nem változott: egy vezethető járművektől mentes, többjátékos bevetésekre kihegyezett taktikai akciójátékról van szó. Fegyvert tartó kezeink holtjátéka az ArmA-sorozatot, a fegyverek ballisztikája a Red Orchestrát, míg pontfoglalós bevetései a Battlefield Conquest-módját idézik, a számtalan forrásból összegyúrt gyalogosharc viszont műfaji katyvasz helyett egy betonstabil alapokra épülő, a valósághűség és a szórakoztatás középútját remekül eltaláló shooterben csapódik le.

A DoI így épp csak annyira realisztikus, hogy az ne menjen az egyszerű kezelhetőség rovására. Minimalista HUD-unk híján van a célkeresztnek, nem jelzi a tárban csücsülő töltények számát, de nincsenek frag-üzenetek sem, így nem tudhatjuk, hogy sikerült-e lekaszálni a bokorban megbúvó gaz ellent, amíg saját szemünkkel meg nem lessük (vagy vissza nem lő). Mozgáskultúránk is változatos: miután 2-3 találattól padlót fogunk, így a szabadban a sprint, fedezék hiányában a hasalás, míg zárt térben a néma séta, és a sarkokon kihajolás a javallott testmozgás. Géppuskacipelés esetén pedig nem disznek van állvány a mordályunkon, azt ugyanis lehasalva bárhol, guggolva pedig majd' minden szemmagasságú fedezéken kitámaszthatjuk

Bármi is történjen, a királynő nevében egyetlen náci sem jöhet át ezen a hídon!

vendégvárásra. Ölmot szórni egyébként célzott lövésekkel, újratárazni pedig okosan érdemes – előbbit a ballisztikai modell és az árulkodó torkolattűz indokolja, utóbbit pedig a lassú újratöltés, illetve az, hogy a DoI tárakat is számol (ergo ha sokat nyomjuk a reload gombot, hamar elfogynak a teli szeretetcsomagok).

A TÖBBI HADSZÍNTÉR

A DoI mellett két további II. világháborús shooter is érkezik jövőre – lássuk, mit tudni róluk!

Days of War

A Driven Arts Unreal Engine 4 hajtotta online shootere a kétezres évek második világháborús lövöldéit, főleg a Medal of Honor: Allied Assaultot és a Call of Duty 2-t idézi. A skill-alapú, perzisztens fejlesztésektől mentes háborúban hat kaszt bőrébe bújva segíthetjük oldalunkat a fragvadászatban.

Battalion 1944

A Bulkhead Interactive (szintén UE4-hajtotta) lövöldéjét is a MoH:AA és a CoD inspirálta, a pörgős online meccsek viszont egy nagyobb metajáték ütközeteit képezik. Ebben az általunk választott hadosztályt erősítve gyűjthetünk pontokat, és oldhatunk ki kozmetikai fejlesztéseket karakterünknek.

AZ ONLINE KÖZLEGÉNY MEGMENTÉSE

A fentiekből gondolom átjöttek a bevetés elvárt szabályai (azaz, hogy óvatosan/taktikusan mozogva, a fedezékeket kihasználva, célzott lövéseket leadva illik kommandózni), egy jó DoI csapat ereje mégis inkább az összjátékban, semmint az egyéni rutinban rejlik. Játszunk ugyanis akár 32 fős kompetitív, akár 8 fős co-op meccseket, újraéledés általában csak kontrollpontok elfoglalása után jár, az ahhoz szükséges hatékony offenzíva pedig csapatjátékot és hatékony kommunikációt kíván, ami a világháborús miliő okán teljesen másképp működik, mint az Insurgencyben. Az egyszeri bakák meglátásaikat (úgymint a közeledő túlerőt) a vakvilágba kiabálva oszthatják meg csapattársaikkal (amit a közeledő túlerő ugyanúgy hallhat, mint a delikvens körül stresszelő fegyvertársak); a vajszívű őrmesterek ugyanakkor a visszafogott üvöltés mellett a rádiót cipelő talpasokat is igénybe vehetik az extra taktikai opciókért (úgymint tüzérségi támogatás vagy füstfüggöny). A rádiósok és a tisztek összjátéka így elengedhetetlen, mit sem ér persze a kitörő szorgalom, ha dilettáns játékos viszi a felettesi rangot a rajban.

Hiányzik a hagyományosabb harc a régi, második világháborús játékokból? A modból született DoI pont ilyen.

NYERS VALÓSÁG

A DoI tehát állandó kommunikációt és hadmozdulat-egyeztetést követel, a gyors gyilokra vágyók így számításaikat nem ezen a fronton találják majd meg, aki viszont szereti az érettebb és népesebb taktikai shootereket, ezzel a világháborús henteldével nem nagyon lőhet mellé. A játék alapjai ugyanis már most rendben vannak, az év végére (vagy jövőre) datált startig inkább csak polírozást és tartalomfejlesztést igényel a program. Előbbi téren a bugok irtása a legégetőbb feladat: hangos parancsaink hajlamosak elnémulni, újraéledéskor pedig néha csapattársakban respawnolnunk, vagy ellenfeleink előtt jelenünk meg. Emellett némi optimalizáció sem árt, főleg mert az öreg Source motor keltette látványvilág inkább funkcionális, semmint elégséges szintű (az ígéretek szerint persze a rajtig a teljesítmény és a vizuális részletesség is javulni fog, ami az Insurgency tükrében hihető kijelentés).

Rázósabb téma viszont az MI: co-op módban ellenfeleink szintje a kőostoba és az aimbot között ugrál, az elérhető szólóküldetések ugyanakkor az önfejű csapattársak miatt jelenleg teljesen élvezhetetlenek. Még a pályák begyakorlására is alkalmatlanok a csapaton belüli káosz miatt, jelen formájában a DoI így kizárólag online élvezetes – csak remélni tudom, hogy a rajtra kezesebbé válnak a gépi csapattársak.

Tartalmi téren többé-kevésbé rendben van a játék: az elérhető amerikai, brit és német frakciók egyedi felszereléssel és hangsávokkal érkeznek, a színészi játék és a hangeffektek pedig az Insurgencyhez hasonlóan most is kitűnően sikerültek. Az elérhető hat pálya ugyanakkor, bár nem valami sok, egytől-egyig hangulatos (a cikk írásakor a szicíliai partoktól Omaha Beachen át az Ardennekig terjed a skála), a lista pedig a jövőben biztosan bővülni fog.

DAY OF DEFEAT 3?

Félkomoly a fenti alcím, az NWI ugyanis a DoI-t a Valve háborús eposzának nem hivatalos harmadik részeként (is) kezeli, ami bár az eltérő tempó tükrében érdekes kijelentés, végül is érthető: a csapat ugyanis egy könnyen kezelhető, mégis komplex csapatjátékot követelő, Source-motoros online világháborús rush-olást hegeszt. Ha a jelenleg tapasztalt bugok eltűnnek, befut még pár pálya, és ráncba szedik az MI-t, akkor ajánlott vétel lehet mindenkinek, aki bírja a klasszikus, világháborús shootereket – ha pedig kedveled az Insurgencyt, már most érdemes rápróbálnod az NWI nyugati frontjára.

TÖKÉLETES KATONÁK

LINE OF SIGHT

[ÍRTA **TENEBRA**]

A Black Spot Entertainment az online FPS-ek túlzsúfolt piacára próbál meg betörni a Line of Sighttal, mely a többjátékos lövöldözős címek és például a BioShock játékelemeit ötvözi, azaz különleges képességekkel dúsítja fel a hagyományos katonásdit.

A koreai Nexon kiadó két játéka, a 2007-es Combat Arms és a 2015-ben útjára indított folytatás, a Combat Arms: Line of Sight tapasztalati pontokkal, realisztikus és részletes fegyvertuninggal, valamint utóbbinál a lövöldözés mellett különleges pszi-képességekkel tett kísérletet az FPS-rajongók elcsábítására. A Nexon időközben lepasszolta a Combat Arms második részének alfaverzióját a Black Spotnak, a csapat pedig Line of Sightként folytatta a játékosok által porig alázott alfa fejlesztését. Lássuk, érdemes-e időt pazarolni a steames, jelenleg Early Access-címként elérhető akciójátékra!

Az akción túl alaposan kicicomázhatjuk karakterünket, a következő összecsapás előtt pedig kiválaszthatjuk, milyen terepen kívánunk harcba szállni.

ROLAND EMMERICH BEÁJULNA

A Line of Sight alkotói nem foglalkoztak túl sokat a háttérsztorival. A játékba belépve azonnal egy egész pofás, számítógépes katonai szimulációt imitáló oktatórész fogad, ezután a menübe kerülünk, ahol dögös rockzene pumpálja fel bennünk az adrenalint. A nekünk tetsző karakter kiválasztása, esetleg a szűkös virtuális alaptőkénkből fizetett fegyvertuning után máris csatlakozhatunk a Line of Sight szervereire. A játék hivatalos weboldaláról azért annyit megtudhatunk, hogy a készítők valószínűleg rajongnak a Wolfensteinekért, illetve Roland Emmerich gagyi, de szerethető Tökéletes katona című klasszikusáért, mert rohamosztagosaink természetesen (ex-)náci, orosz és amerikai kísérletek alanyai, akiket bizonyos érdekszervezetek egymás ellen vetnek be a hatalomért folytatott küzdelemben.

BIOSOKK

Több szót ne is pazaroljunk az Oscar-gyanús háttérsztorira, a Line of Sightot a BioShock-sorozatból már ismerős, scifibe illő különleges képességek teszik érdekessé. A Psik tulajdonképpen aktív mágiát jelentenek, azaz tűzlabdákat dobálhatunk, forgószelet idézhetünk, elektromos csapdákat állíthatunk vagy akár pusztító, területre ható „légicsapást" is zúdíthatunk játékostársainkra.

EGYETLEN FÉLELMÜNK A FÉLKÉSZ JÁTÉK KAPCSÁN: NE TEGYÉK TÖNKRE MEGVÁSÁROLHATÓ ELEMEKKEL!

ADATOK

KIADÓ
Black Spot Entertainment

FEJLESZTŐ
Black Spot Entertainment

MŰFAJ
akció

MEGJELENÉS
2016. 09. 08.

STÍLUSMINTA

Counter-Strike: Global Offensive
2012 (VALVE)

Az ESP-k pedig amolyan defenzív varázslatok, amelyek segítenek gyorsabban futni, teleportálni, gyógyítani társainkat, kivédeni az ellenséges Psi-támadásokat vagy pár másodpercre kvázi vakká tenni ellenfeleinket radarjuk blokkolásával. Ezek a képességek persze nem ingyen vannak: egyfelől a fegyverfejlesztésekhez hasonlóan meg kell vásárolnunk mindet, másfelől képességpontot (AP) és életerőt (HP) fogyasztanak. Ami azt jelenti, hogy rendkívül taktikusan kell használni mind a Psiket, mind az ESP-ket, mert aki ész nélkül dobálja a tűzlabdákat, az a csökkenő HP miatt gyorsabban fűbe harap.

A Psik és az ESP-k mellett karakterünk 10-es szintjétől úgynevezett Combat Masteryket, azaz passzív képességeket (célzási pontosság, mozgási sebesség, HP, AP stb.) fejleszthetünk. Mindezen felül pedig avatarunknak természetesen menő / ultragáz sapkát, napszemüveget és tetkót is vásárolhatunk, bár ezeket tűzharcban és talpig páncélban a kutya sem fogja látni.

INGYEN A TŰZVONALBAN

A Line of Sight szellemi elődjének tekinthető a 2007-ben útjára indított free-to-play online lövölde, a dél-koreai Combat Arms. A Combat Arms sokat merített a Counter-Strike vagy a Call of Duty-játékokból: az ismerős játékmódokban (CTF, TDM, robbantás stb.) tapasztalati pontért és pénzért küzdöttünk, a szintlépést követően pedig új fegyverek váltak megvásárolhatóvá. Az időközben bevezetett Black Market rendszerén keresztül azonban valódi pénz ellenében a szintünkhöz képest amúgy elérhetetlen cuccokat is beszerezhettük. Sokan fordítottak hátat emiatt a Combat Armsnak, és a játékosok a Line of Sightot is ettől féltik, ha esetleg ingyenessé válik.

SUSMUS HELYETT STUKKEREK

Vannak Line of Sight-felhasználók, akik a lagra és bugokra panaszkodnak, nekem ilyen jellegű nyűgöm egyszer sem volt. A gond inkább az, hogy jelenleg totál feleslegesnek tűnnek a Psik és az ESP-k, mert az esetek többségében letiltják ezeket az adott meccset létrehozó játékosok. Így jobbára klasszikus fegyverropogtatásban vehettem részt, csak néhanapján kerültek elő a tornádók és psi-csapdák a Line of Sight csetepatéi során.

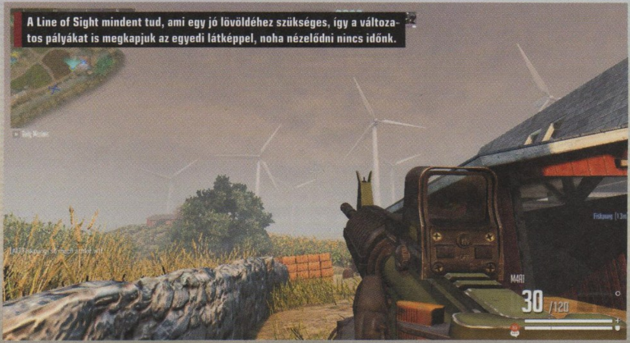
Egyébként természetesen jó pár ismerős játékmóddal találkozhatunk: „mindenki, mindenki ellen", Team Deathmatch, zászlórablás vagy a Counter-Strike által már ismerős bombahatástalanítás. Játszhatunk még kezdőknek kitalált, tapasztalati pontok gyűjtésére alkalmas AI Team Death Match-cset is, melynek keretében az előző nap legprofibb játékosainak stílusát leutánozni próbáló gépi ellenfeleket öldökölhetjük társainkkal. De lesznek még területfoglalós meccsek és a fejlesztők tervei szerint egyéni és csapatos bajnokságok is. Továbbá érdekesnek ígérkezik a Crystal Boost, melyben a térképen elszórt kristályokra kell lecsapnunk. S nem sokkal a Steam-premier után érkezett a Left 4 Deadekből táplálkozó Defense Mode. Ebben egy reaktort kell megvédenünk a hullámokban támadó, egyre erősebb zombihordáktól. Izgalmas móka lenne, ám nálam szaggatott, mint disznó, így legtöbbször csak passzív, talajszintről kuksoló hullaként vettem részt a zombiirtásban. Pedig amúgy a játék flottul ment az ötéves masinámon, mivel a nem túl szép, aktuálisnak távolról sem nevezhető képi világhoz rendkívül barátságos gépigény társul (a Line of Sight alatt az idősödő Unreal Engine 3 dübörög). Azaz feltehetőleg nem az én készülékemben volt a hiba, hanem az amúgy elég puritán dizájnú pálya lett optimalizálatlan.

Egyébként a választható térképek viszonylag nagyok, változatosak, tartalmasak, és a kötelező teherhajón, raktárépületen, közel-keleti városon, sivatagi katonai támaszponton kívül vannak kifejezetten a mesterlövészeknek kedvező, nyíltszíni pályák, mint a beszédes Cornflakes nevű farm és a havas Snowy Coverup, amiken a hozzám hasonló gépfegyveresek heves anyázásokra és lopakodásra kényszerülnek. Szerencsére amúgy a Line of Sight kompenzál, és a zsinórban bekövetkező elhalálozások után előnyökkel (több HP, nagyobb sebzés stb.) segíti az ügyetlenebbeket, hogy ne szegjék kedvüket a profik fejlövései.

FOGD A PÉNZT ÉS LŐJ!

A Line of Sight teljes verzióját 2017-re ígérte a Black Spot, és bár van mit finomítani rajta, egyelőre intenzív, élvezetes FPS-nek tűnik.

Habár a Psi- és ESP-képességektől még idegenkednek a játékosok, a Line of Sightnak elődjéhez hasonlóan nem ez, hanem a pénz lehet a nemezise. Miként a Combat Arms, úgy a Line of Sight is érezhetően valódi valutát szeretne legombolni rólunk, mivel a meccsek után meglehetősen kevés virtuális zöldhasú és extra (vizuális) tuninghoz való gyémánt hullik még a „dobogósok" markába is, a fegyverfejlesztések viszont méregdrágák. Természetesen e fizetőeszközök kompenzálhatók igazi pénzzel, én mégis óvva inteném a Black Spotot az effajta ravaszkodástól, mert ha a Combat Armshoz hasonlóan ettől az FPS-től is tömegesen fordulnak el a játékosok, és csupán egy szűk fizetős elitréteg fogja életben tartani, kvázi halottnak tekinthetjük a Line of Sightot.



A Line of Sight mindent tud, ami egy jó lövöldéhez szükséges, így a változatos pályákat is megkapjuk az egyedi látképpel, noha nézelődni nincs időnk.

MEGJELENT A PC GURU
LEAGUE OF LEGENDS
KÜLÖNSZÁM - 890 FT-ÉRT
KERESD AZ ÚJSÁGOSOKNÁL!

PC GURU ELŐFIZETÉSI AKCIÓK:
MAGAZIN + EXTRA

A PC Guru féléves és éves előfizetései mellé többek között az alábbi játékok és hardverek kérhetők, ez a lista azonban nem teljes. Az összes előfizetési konstrukcióért, valamint a magazin előfizetéséért látogass el a http://www.pcguru.hu/elofizetesi-csomagok webcímre! Figyelem: a korábbi előfizetőinknek hosszabbítás esetén kedvezmény jár!

MAFIA III

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(6 lapszám)	**17.490 Ft**
Hosszabbítással:	**16.990 Ft**
ÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(12 lapszám)	**25.490 Ft**
Hosszabbítással:	**24.490 Ft**

NATEC GENESIS R11 GAMING HUN

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(6 lapszám)	**12.490 Ft**
Hosszabbítással:	**11.490 Ft**
ÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(12 lapszám)	**19.990 Ft**
Hosszabbítással:	**18.990 Ft**

FIFA 17

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(6 lapszám)	**20.990 Ft**
Hosszabbítással:	**19.990 Ft**
ÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(12 lapszám)	**28.990 Ft**
Hosszabbítással:	**27.990 Ft**

TITANFALL 2

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(6 lapszám)	**20.990 Ft**
Hosszabbítással:	**19.990 Ft**
ÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(12 lapszám)	**28.990 Ft**
Hosszabbítással:	**27.990 Ft**

BATTLEFIELD 1

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(6 lapszám)	**20.990 Ft**
Hosszabbítással:	**19.990 Ft**
ÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(12 lapszám)	**28.990 Ft**
Hosszabbítással:	**27.990 Ft**

RAZER MOUSE ABYSSUS 2014

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(6 lapszám)	**20.490 Ft**
Hosszabbítással:	**19.490 Ft**
ÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(12 lapszám)	**27.990 Ft**
Hosszabbítással:	**26.990 Ft**

Itt az ősz, így ismét frissítettük hát az előfizetési akcióinkat. Fizess elő fél- vagy egy évre, és kedvenc magazinod mellé válassz egy PC-s játékot az idei év legnagyobb durranásai közül!
Az akciók 2016. december 31-ig érvényesek!

FIGYELEM! Ha időben kiválasztod a kedvencedet, és előfizetsz a **WWW.PCGURU.HU** webcím **ELŐFIZETÉS** menüpontja alatt, akkor lehet, hogy már a megjelenés napján a kezedbe veheted az előfizetésed mellé választott játékot, amit a posta a magazintól függetlenül szállít ki neked!

1.) Az akció a készlet erejéig vagy visszavonásig érvényes, a kiadó fenntartja a jogot a feltételek megváltoztatására, a játékok postázása a befizetések sorrendjében történik.
2.) A játékokat csak a befizetést követően tudjuk postázni.
3.) A játékokat csak megjelenésüket követően tudjuk postázni.
4.) A folyamatban lévő előfizetéseket nincs módunkban megváltoztatni.
5.) Ha élő előfizetésed van, de nem szeretnéd kihagyni ezt az akciót, akkor – ezen akció keretén belül – kedvezményesen meghosszabbíthatod az előfizetésedet.
6.) Ha az akcióval kapcsolatban kérdésed van, akkor keress meg minket az **elofizetes@skorpioprint.hu** e-mail címen, vagy a +36-20/599-4697-es telefonszámon.

INDUL AZ UTAZÁS, CSAK ERRE VÁRTÁL!

FIFA 17

[ÍRTA GEBBBE] **Mivel is indulhatna eme teszt bevezetése? Eltelt egy év, rongyossá rúgtuk a focilabdát, és szétszaggattuk a gyepet a FIFA 16-ban, de ahogy lenni szokott, nincs megállás a sorozatban. Elkezdődött a suli, a futballszerető gamerek szíve mégis a szeptember végét várta, hiszen itt a FIFA 17, vele pedig minden focirajongó nagy utazása!**

Mindenekelőtt megragadnám az alkalmat, hogy gratulálhassak a Magyar Labdarúgó Válogatottnak. Felejthetetlen perceket szereztek kis hazánknak azzal, hogy az Európa Bajnokságon sikeresen megállták a helyüket és a várakozásokat totálisan felülmúlva szerepeltek. Nekem még nem adatott meg, hogy ilyesfajta élményeket adhassak át bárkinek is, csak szüleink történeteit hallgathattam a régi sikerekről. Srácok, ha olvassátok ezt, akkor le a kalappal, és köszönöm, hogy megkaphattam tőletek ezt az érzést!

Most viszont jöjjön a középkezdés, hozzátok az üdítőt, szotyit és a pattogatott kukoricát, mert útjára indítjuk a bőrlasztit a legújabb FIFA-epizódban! Aki attól félt, hogy nem lehet új perspektívát adni egy futballprogramnak, az nagyon nagyot tévedett. Naivan arra apelláltam jómagam is, hogy majd hangzatos sorokat kaptok arról, miféle megfoghatatlan játékmenetbeli újításokat rejt a végleges verzió, a labda netán még gömbölyűbb lett, de totálisan más történt. Elkezdődik a The Journey című karrier, a nagy utazás, azaz bemutatkozik a történetorientált játékmód, melynek képében egy moziszerű élményt álmodtak meg nekünk az EA fejlesztői. Főszerepben mi, azaz Alex Hunter és a Premier League – nyugodtan mondhatom, hogy minden más másodlagos, de jelen tesztünkből természetesen nem fog kimaradni semmi lényeges.

ADATOK

KIADÓ
EA Sports

FEJLESZTŐ
EA Canada

MŰFAJ
sport

MULTI
van

INFO

A FIFA 17 2016. szeptember 27-én jelent meg PC-re és konzolokra. A dobozos PC-s változat ára 14 990 forint, Originen 60 euróért (kb. 18 ezer forint) kapható.

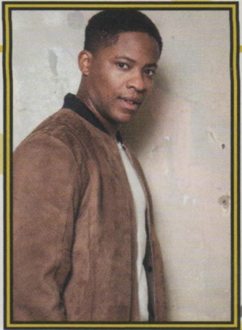
A VADÁSZ CSALÁD

Félreértés ne essék, ez nem egy új rádiójáték, hanem történetünk főszereplőjének szűk családja. Alexről nem mondható el, hogy átlagos környezetben nőtt föl. Nem az a klasszikus hőskarakter, akit sanyarú sorsa tenne szimpatikussá. Nem a favelák mélyéből feltörekvő brazil csodagyerek, nem egy intézetben nevelkedett árva srác, hanem egy focistacsalád sikerre kárhoztatott gyermeke. Jim Hunter, a legendás futballista unokájaként kell megfelelnie a nem egyszerű elvárásoknak. Édesanyja, Catherine Hunter mindent megtesz a boldogulásáért, nagyapjával karöltve egyengetik a fiú pályafutását, arra várva, hogy végre egy angol élcsapat felfigyeljen a nem éppen kutyaütő játékospalánta képességeire.

Gondolom kitaláltátok, hogy ez rövid úton meg is történik majd, s ezzel nem hinném, hogy spoiler-gyanús sorokat vetnék papírra, de megígérem, hogy innentől igyekszem nem lelőni semmit. A figyelemfelkeltésnek szánt trailerek mindegyike a Manchester United játékosaként mutatta be Alexet, gyakorlatilag egy fix pontra utalva ezzel a történetben. Nagy örömömre azonban a helyzet teljesen más. Az angol élvonal bármely klubját választhatjuk, amely majd úgy ivódik bele a történetbe, mintha a család életének meghatározó klubja lenne, generációkon átívelő történeteket sejtetve a háttérben. Ezek után a Journey-mód főmenüjeként a szobánk fog szolgálni, alkalmazkodva a klub színeihez. Nagyon hangulatos eleme ez a játéknak, a helyiség minden egyes

„Ne aggódj, haver, megtaláljuk a kiesett kontaktlencséid, a Frostbite-motornak hála végre tényleg minden fűszál közé bekukucskálhatunk!"

TOMIWA EDUN, ALIAS ALEX



A sztorimód főhősét alakító Adetomiwa Edun, 1984-ben látta meg a napvilágot Lagosban, Nigériában. 11 éves korában költözött az Egyesült Királyságba, és tanulmányai után édesapja a bankszakmában képzelte el a fiatal fiú jövőjét. Ahogy azonban az lenni szokott, az élet más forgatókönyvet írt neki, ebből kifolyólag London egyik leghíresebb drámaiskolájában, a RADA-ban folytatta le színészi tanulmányait. Többek között az intézmény igazgatója volt haláláig Alan Rickman is. Tomiwa játszott színpadon a Macbethben, valamint a Rómeó és Júliában is, utóbbiban ráadásul a második színesbőrű Rómeóként a darab Globe Színház-i történelme alatt. Filmsorozatok terén is van tapasztalata, a Merlin kalandjaiban játszotta Sir Elyan szerepét két éven keresztül.

szegletét végigpásztázza a kamera, beleértve a gyerekként felhalmozott trófeákat, az angol válogatott 1966-os világbajnoki győzelmét éltető plakátot, és a nagy becsben őrzött futballkártyát is, amelyen Jim Hunter képe díszeleg.

Elnézést a megszakításért, de ezen a ponton belém hasított a felismerés, hogy én egy FIFA-tesztet írok, ám amit eddig olvashattatok, annak vajmi kevés köze van a sportos értelemben vett játékmenethez, sokkal inkább egy könyv hátsó borítójára szánt szöveget látok körvonalazódni, ami egyszerűen elképesztő. Kösz EA, ez nagyon hiányzott már!

KEMÉNY MUNKA, MAKACS EDZŐK

Folytatva a kedvcsinálást, nyilvánvalóan minden történetben van egy fordulat vagy konfliktus, ami mentén elindul a cselekmény. Jelen esetben nem is egy akad, szinte minden karakterrel fontos az, hogy miféle kapcsolatot is ápolunk, és hogy ezt milyen vérmérséklettel kezeljük. Vannak tehát helyzetek, ahol feleletválasztós képernyőn találjuk magunkat: tudunk heves, kiegyensúlyozott és higgadt opciók közül választani. Ezek mindegyike befolyásoló tényezőként bír majd a kapcsolatainkra, valamint

személyiségünkre is, ugyanis a játék elején meg kell választanunk egy alapvető vérmérsékletet, melyhez aztán nem árt majd hűnek maradni.

A hangulathoz nagyon fontos, hogy néha azért csapattársainkon túl egy-egy nagyobb világsztár és persze maga a menedzser is feltűnjön a képernyőn. Ezt úgy kell elképzelni, hogy mivel mi választottunk magunknak klubot, mindegyik edző karakterét elkészítették a fejlesztők, a döntésünknek megfelelő kerül majd a videókban a neki megkoreografált jelenetbe. Az ő megnyilvánulásaikat azonban szinte sosem halljuk, egyfajta érinthetetlenséget sugallva ezzel a játékosok felé. Akivel mi fogunk kommunikálni, az a klub alsóbb szintű vezetése, a pályaedző és néhány esetben a történet gördítése miatt

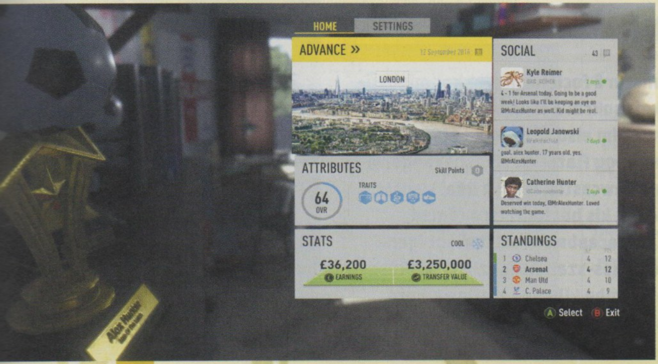
Az EA végre történettel látta el a FIFA-t, méghozzá nem is rosszal. Ez a konkurenseknél évek óta dívó trend, ideje volt, és jót tett a játéknak.

fontos valós játékos. Muszáj megemlíteni, hogy mindegyik fiktív szereplőt valós színészek formálják meg, a kezdetekkor komplett szereplőlistát láthatunk róluk. A hősünket alakító srácot persze nem árt, ha megismeritek a PC Guru hasábjairól is, ezért nézzétek meg fenti keretes anyagunkat Tomiwa Edunról!

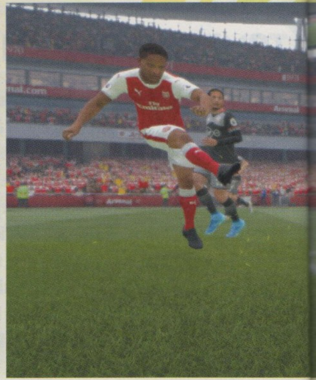
Készüljünk fel ezek után arra, hogy a várva várt történetmorzsákra nagyon sokat kell majd várakoznunk! Belecsöppenünk Alex „unalmas" és dolgos hétköznapjaiba, ami gyakorlatilag nem áll másból, mint rengeteg edzésből és gyakorlásból (minijátékok), hétvégente pedig mérkőzésekből. Arról, hogy éppen hogy is állunk a fejlődéssel, egy pofonegyszerű, ámde annál látványosabb összegzőablak segítségével informálódhatunk. Tényleg csak a leglényegesebb látható rajta, ilyen az, hogy éppen hány fontot is kóstálunk a játékospiacon, mennyi az aktuális fizetésünk, hány gólt és asszisztot jegyzünk, és személyiségünk milyen hatást gyakorol éppen az edzőnk vagy követőink véleményére.

AZ ÉJJEL SOHA NEM ÉRHET VÉGET

Igen, merthogy ilyenek is vannak. Egy erősen Twitter-koppintás üzenőfalon láthatjuk boldog-boldogtalan véleményét rólunk, de a futballvilág egyéb eseményeire is találhatunk utalásokat. Visszatérve a repetitív és hosszadalmas hétköznapokra, úgy érzem, a történet egy idő után azért unalmassá válik majd a legtöbb játékos számára. Kicsit olyan érzésem támadt alatta ugyanis, mintha egy profi karriert kezdtem volna el, csak néha kapok hozzá 3-4 meccsenként egy-egy átvezető kisfilmet, amelyeknek viszont a történetvezetést illetően sok jelentőségük nincsen. Ezek pozitív hatása azonban abszolút nem elhanyagolható. Amit játékos karrierben csak száraz e-mailek



Természetesen nem csak a sztori jelent újdonságot az új FIFA-ban. A motort is kicserélték, ennek hála a fizikai interakciók is jobbak lettek.



formájában láthatunk, azt itt „élő" emberek szájából halljuk, magyarán teljesen máshogy esik egy dicséret, de egy alapos dorgálásnak is több nyoma marad. Olyannyira, hogy vannak esetek, amikor el is lehet hasalni, ha nem teljesítjük kielégítően a feladatokat – ilyenkor a visszatöltés lehetősége jelenik meg a képernyőn.

Alex fejlődését azzal tudjuk elősegíteni, hogy kiváló edzéseket igyekszünk produkálni. Ezeknek a jutalma képességpontok formájában íródik jóvá, hogy azokat olyasmikre költögethessük el, mint egy kis plusz energia az utolsó percekre, eredményesebb hosszú bedobások, jobb cselezőképesség vagy csak szimplán pontosabb rúgótechnika szabadrúgások és tizenegyesek terén. Az, hogy pontosan mennyi idő is kipörgetni a Journey-t, nagyban múlik azon is, hogy mi milyen hosszú félidőket óhajtunk a pályán tölteni. Az alap 4 perces beállítást nem változtattam meg, elhihetitek nekem, hogy bőven elég, ha valaha pontot szeretnétek tenni az ügy végére. Nagyon figyelni kell a meccs közben is folyamatosan látható értékelésünkre, igyekezzünk teljesíteni az edző feladatait is, hogy lenyűgözhessük őt. Itt is jellemző az önismétlés: rúgj gólt, adj gólpasszt, nyerje meg a csapat a meccset, legyen 7.0 fölött az értékelésed a hármas sípszó után. A legnagyobb meglepetés az volt, amikor azt kérte a program, hogy én lőjem a következő gólt, akármi is történjék. A próbálkozás tehát dicséretes, felkeltették a játékosok érdeklődését az EA kreatív dolgozói, de nagyon nehéz műfajba csaptak ezzel bele.

A FROSTBITE VIZSGÁJA

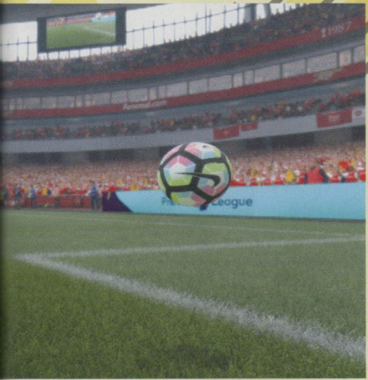
Hogy ilyesfajta újdonságok egyáltalán belefértek egy FIFA-ba, az a Frostbite motorra való áttérésnek nagyban köszönhető. Az engine-t az első verzió óta a DICE fejleszti és újítja meg időről-időre, és kifejezetten alkalmas az ilyesfajta tartalmak gyártására. Jelenleg ez a motor az EA legstabilabb tartópillére, többek között a Mirror's Edge Catalyst, a Star Wars Battlefront és a Battlefield 1 is ezzel elevenedik meg a képernyőkön. A FIFA esetében jótékony hatással van az arcok megformálására, az időjárás-effektekre, de a nézősereg is határozottan élethűbbnek mutatkozik általa. Érdekes, hogy az ezelőtt két évvel történt generációváltáskor mekkora szó volt, hogy a FIFA az Ignite engine-t fogja majd használni. Na de hiába, az idő halad, a technika pedig állandóan fejlődik, és ez így van jól.

Az új grafikus motor sokkal fejlettebb és rugalmasabb az Ignite-nál, szóval jól tette a kiadó, hogy rádumálta a fejlesztőket a cserére.

Az új motor tehát egyértelműen kiválóan teljesít, talán csak a hálók animációja az, ami egy kicsit furcsának tűnik ezzel a megoldással. Őszintén szólva, ha kicsit túlozni akarnék, a FIFA

FOCI A MOZIVÁSZNON

Ha nem elég a FIFA által nyújtott filmszerű fociélmény, akkor mindenképpen szánjatok időt ezekre az alkotásokra. A modernebb érában játszódó alkotások közül a Góóól című film első két részét ajánlom mindenki figyelmébe, Santiago Munez, egy fiatal mexikói bevándorló történetét ismerhetjük meg, ahogy a Newcastle, majd a Real Madrid színeiben teljesíti be álmait. Akinek egy kis börtönfocira támad kedve, annak a Gépállat SC a filmje, főszerepben a focistaként igencsak kemény belépőiről híres Vinnie Jones-szal. Az igazi klasszikusokat nem feledve, a Menekülés a győzelembe kihagyhatatlan alkotás, Michael Caine, Sylvester Stallone és Pelé főszereplésével.



MESSI KIRÁLY TRÓNJA

Ahogy az a cikkből is kiderül, idén már nem Lionel Messi lesz az, aki visszaköszön ránk a borítóról, hanem Marco Reus a Borussia Dortmund és a Német Válogatott támadója. Messi, az argentin világsztár négy teljes éven át uralta a boltok polcait, de már az EA berkein belül is úgy gondolták, hogy mennie kell. Természetesen tudjuk, hogy ez régiónként változó volt, de az úgynevezett fő karakterek mindenhol állandónak bizonyultak. Dzsudzsák Balázs például négy esetben volt rajta hazánk kiadásain. Sajnos a magyar honosítás eltűntével ez a szokás is a ködbe veszett már, sőt mi több, olyan csapatba igazolt Balázs is, amely nem része a játék tartalmának.

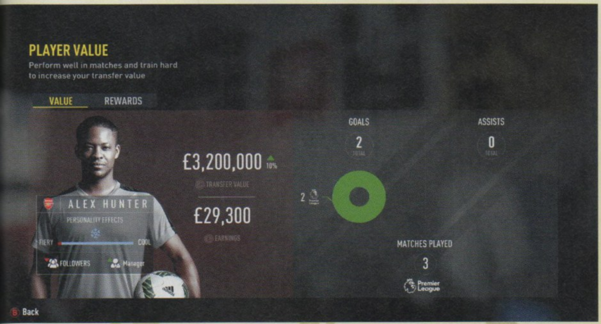
2001 hálói jutottak róla eszembe, de ez tényleg csak nagyon óvatosan kezelendő kijelentés. Nem biztos, hogy mindenkinek elsőre egyértelmű lesz, de az időjárás váltakozásainak hatása sokkal jobban kiül egy meccsre, mint a korábbi részekben bármikor. Határozottan jobb kedvem volt akkor, ha napos időben léptünk pályára a csapattal, hiszen a napfényérzetet kiválóan átadja a grafikai motor. A borús körülmények vagy az esti meccsek hangulata is teljesen más tud lenni, és ez azt hiszem, egy nagyon hatásos előrelépés. Ha most kellene fogadnom rá, akkor azt mondanám, hogy több évet fog teljesíteni a FIFA motorjaként, mint elődje, az Ignite. Charlie Firpo szerint, aki fogad, veszít, de én bízom benne, hogy nem fogok.

DE HOL VAN MESSI?

Az idei FIFA azonban tartogat még újdonságokat. Elég csak ránézni a dobozra (vagy épp a magazin borítójára), ahol is nem Lionel Messi köszön vissza ránk, hanem a Dortmund futballistája, Marco Reus. Valljuk be, ez már kellett a sorozatnak. Játékmechanikailag a legnagyobb változást a szögletek és tizenegyesek elvégzésének megváltoztatása jelenti. Előbbiek esetében végre van egy célkeresztünk, ami ugyan erősen mozog, nagyon jó reflexeket igényel a pontos megállítása, de ugyanakkor azt a hatást éri el, hogy jobban a kezünkben tartjuk az adott pontrúgást. Ezt a megoldást vette át a kaputól messzebb elvégzett szabadrúgások kivitelezése is.

A tizenegyesrúgás már kicsit más tészta. Szintén a kétezres évek elejét idéző, a labdából kiinduló nyíl pozicionálása és annak hosszanti tengelyén végigfutó erősségjelző megállítása a feladatunk, persze egyszerre. Játékosunk amint futásnak ered, még akkor is állítható az irányzék, így tulajdonképpen nem kell eldöntenünk előre, hogy merre fogjuk rúgni a lasztit. Ez különösen előnyös akkor, ha ellenfelünk a velünk egy szobában tartózkodó barátunk, aki szeme sarkából igyekszik a hüvelykujjunkat vizslatni, hátha elcsípi a felé tartó löketet. Hozzá szokni azonban nem árt, mert eleinte kellemetlen bosszúforrás lehet.

Az AI intelligenciája megint fejlődött, igyekeznek jobban az üres területekre mozogni. Gyakorlatban a szöktetett passzok hatékonyságánál fogjuk ezt érzékelni, sokkal bátrabban állhatunk neki egy kontratámadásnak, mivel gyakorlatilag olvassák a társaink a gondolatainkat. Nyilván nem minden esetben tökéletes, de „a fejlődés megkérdőjelezhetetlen". Apróság, de nagyon hasznos a labdák földre történő fejelésének irányítása is, a magasabb kapusoknak esélyük sem lesz leérni rájuk, ha megvan a löketekben a kellő erő is hozzá.



ÉRTÉKELÉS

GEBBBE

GÉPIGÉNY

Intel Core i3-2100 @ 3.1GHz vagy AMD Phenom II X4 965 @ 3.4 GHz, 8 GB RAM, NVIDIA GTX 460 vagy AMD Radeon R7 260 GPU, 50 GB HDD.

A FIFA idén is le fog kötni minden rajongót, a Journey egy üde és egyáltalán nem kilógó színfolt lett.

GRAFIKA: **92%**
HANG: **84%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **89%**

PRO

Sztori mód, Frostbite motor nagyon szép grafikával, hivatalos tartalom, és jól bevált online játékmódok.

KONTRA

Vontatott történetvezetés, néha jogtalanul levont pontok a teljesítményértékelésből. Ja! Fránya kapufák!

89%

A LÓ MÁSIK OLDALA?

Joggal merül fel a kérdés, hogy a Journey nélkül van-e elég spiritusz a FIFA 17-ben? Véleményem szerint van. Látszik, hogy dolgoznak azon az EA boszorkánykonyháján, hogy minél szebb és élethűbb szimulációt kapjunk, amiért például a PES-t olyan sokan szeretik. Azt azonban még mindig nem értem, hogy hogy vagyok képes annyi, de annyi kapufát lőni? A focit követők valószínűleg fennakadnak majd az új középkezdés hiányán, de tesztem alanya egy kiadás előtti példány volt, tehát nem zárom ki azt, hogy mire ezt olvassátok, már akár egy játékos is állhat a középkörben, és megkezdheti a meccset hátrafelé is.

Az évek óta rendszeresen implementált FIFA Ultimate Team és az online játékmódok gyakorlatilag változatlanok, különösebb szócséplést nem érdemeltek meg ezúttal sem, mivel bevált dolgokon nagyon ritkán van értelme változtatni. Zárszóként csak annyit, hogy sajnos a játék ára nem csökkent idén sem, de az igazi billentyűzet- és kontrollerfenoménoknak megéri kuporgatniuk.

A PAP ÉS A NEKROMANTA

Total War: Warhammer – The Grim and the Grave

[ÍRTA TIKA] DÜBÖRÖG A TOTAL WAR, ÉS HA SZERETNÉNK LÉPÉST TARTANI A WARHAMMER EGYRE SZÉLESEDŐ VILÁGÁVAL, ÚJRA KI KELL NYITNI A BUKSZÁKAT. A SEGA UGYANIS FOLYAMATOSAN ADAGOLJA A FRISS, MINŐSÉGI TARTALMAT, HOGY TOVÁBB ÉPÍTSE A MAGA KIS (G)OLD WORLDJÉT, EZÚTTAL ÉPP ÚJ HŐSÖKKEL ÉS ELIT KOMPÁNIÁKKAL.

Ember a vámpír ellen, egy legenda a másikkal szemben, ez most a Warhammer új bővítményének a mottója. Persze, ebben az univerzumban egy követ nem lehet úgy eldobni, hogy ne essen valami irgalmatlan nagy hős fejére, akihez természetesen mindig kötődik valami legendás holmi (legalább egy pöröly méretű). Így aztán nem csoda, ha a Lord Pack kategóriába eső (kisebb, óccó) DLC is a Birodalom és a Vámpír grófok térfelén erősít két új Legendary Lorddal (frakcióvezér), és még számtalan egyéb érdekességgel, amiről alant értekezünk.

Nézzük először az emberek birodalmát. Új indulókarakterünk, Volkmar, a legendáriumban a Grim (ádáz, kíméletlen) becenevet kapta. Ő a Sigmar kultusz feje, tehát a birodalom egyik legnagyobb vallási vezetője, és emellett az élő terror, egy kérlelhetetlen, kegyetlen harcos pap. Szeretjük az ilyet, különösen, hogy egy szekérre applikált szószékre (a hivatalos neve War Altar of Sigmar) is feltehető, ahonnan úgynevezett csataimákat (támogató varázslatok) mormolhat. Saját küldetéseket is kapott, tehát két unikális cucc, a jáde griff és egy varázspálca felé is lehet kotorni a kampányban. Természetesen nem csak ennyiből áll a pakk, hisz jöttek új egységek, szám szerint hárman. A Flagellánsok, egyfajta vallási fanatikusok sosem törnek meg, és sosem futnak el, nem úgy, mint a Milícia, amely gyengébb morállal, cserébe viszont távolsági (pisztolyok) és közelharci fegyverekkel is fel van szerelve. A Naplovagokkal pedig lett egy új nehézlovas egység, ami ellenáll a mágiának, és veszett jól néz ki, ahogy lángoló dárdákkal indul rohamra.

GÖRDÜLŐ SÖTÉTSÉG...

Vámpíréknál Helman Ghorstot köszönthetjük, ez a kultikus figura egy csontokból összetákolt szekéren vonul hadba (néhány szintlépés persze kell ide), tehát külsőre is hozza a kötelezőt. A kampánybónuszai – a seregek gyors regenerációja és a saját egységekhez adott plusz méregsebzés – miatt szerintem hamar közkedvelt fickó lesz.

> A Creative Assembly úgy tűnik, még a DLC-ken sem tud elcsúszni, ez a csomag is remek kiegészítő lett.

A vámpírsereg egyébként most éppen szekerekkel bővült, és a Corpse Cart ráadásul háromféle verzióban is gyártható. Van, amelyik a harci mutatókat tolja meg, az Unholy Lodestone-os alapverzió pedig masszív regenerációt dob a közeli csontváz cimbikre, és ha szeretnénk, hogy az ellenfél varázslója felsüljön a mágiavetéseknél, gyártsuk a Balefire modellt. Mortis engine..., hagyok időt, hogy ízlelgessétek a hangzását, hisz a brutális szavak mögött tényleg egy pokoli hadigép rejtőzik. A gonosz arcok kedvenc modellje igazi full extrás luxus kivitel, egyszerre erősíti a saját katonákat és hoz rontást az ellenségre. Ami a további jelentősebb sallangokat illeti, mindkét fél kapott egy új seregvezér-típust, ebből a Strigoi Ghoul King fél harcos/fél varázsló kari, míg a birodalmi Arch Lector erőssége a Volkmarnál is említett imákban rejlik. Utóbbit semmiképp ne becsüljetek le, a Shields of Faith például remek védekező varázslat.

A LILA EGYSÉGKÁRTYA MINDENT VISZ!

Régóta lebegtetett infó, hogy egyszer majd lesznek a TW: Warhammerben elit (renown) egységek, nos, most megérkeztek. A toborzás panel alján egy külön kapcsolóval juthatunk a Regiments of Renow rubrikához, ahol minden normál egységből található egy saját névvel, külön uniformissal rendelkező variáns, amit a lordunk szintlépései tesznek elérhetővé (az első a 3., a második az 5. szintnél érhető el, és így tovább). Ezek tehát egyfajta jutalmazások, és attól is különlegesek, hogy azonnal kibonthatók (pénzért), de harcértékben sem vallanak szégyent. Mondjuk a Handgunners elit kompánia, a Silver Bullets nem csak jobb statisztikákkal rendelkezik, de ahogy a többségnél, itt is van legalább egy extra tulajdonság, esetünkben a mágikusan sebző lövedék. És, hogy mindez megér-e 8 eurónyi zsetont? Naná...

ADATOK

KIADÓ **SEGA**

FEJLESZTŐ **Creative Assembly**

MŰFAJ **stratégia**

MULTI **van**

GÉPIGÉNY

Intel Core 2 Duo 3GHz, 3GB RAM, Nvidia GTS 450 vagy ATI Radeon HD5770 (Intel HD4000 esetén 4GB RAM), 35GB HDD.

ÉRTÉKELÉS

Apró, ámde az újrajátszást ösztönző kiegészítő olcsón, nagyjából ez a Grim és Grave veleje. Biztosra vehető, hogy a törpék és az orkok sem ússzák meg, és a pénztárcánk sem...

GRAFIKA: **90%**
HANG: **88%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

PRO

A renown alakulatok, a két új kezdőkarakter, és minden most hozzáadott egység remek.

KONTRA

Örök vesszőparipánk a questekből hiányzó mesélős hangulat, és az, hogy mindez nem ingyenes.

89%

Hamarosan érkezik
a legújabb Farming Simulator!
Most már konzolokra is!
Farming Simulator 17
R 25. MEGJELENÉS: OKTÓBER 25. MEG
PC DVD
XBOX ONE
PS4
6990 Ft
14990 Ft
14990 Ft
SAD GAMES
WWW.SADGAMES.HU
www.facebook.com/SADJatekok
GIANTS SOFTWARE

COSSACKS 1.5

COSSACKS 3

[IRTA TENEBRA] **A klasszikus RTS-ek manapság HD-felújításokkal támadnak fel, pótolva a hatalmas űrt a valós idejű stratégiai játékok piacán, és a sorhoz a hamvaiból feléledt GSC Gameworld is csatlakozik a Cossacks 3-mal, aminek örülünk is, meg nem is.**

FPS-sznob tinédzserként régen reflexből fikáztam az RTS-eket, de a StarCraft és az Age of Empires megszerettette velem a műfajt. Habár azt sajnáltam, hogy a későbbi Empire Earth is csupán néhány száz fős populációt engedélyezett, melynek legalább 10 százaléka nyersanyagtermelő munkás, így az epikus csaták megmaradtak illúziónak. A 2001-ben még kezdő GSC Gameworld első, Cossacks: European Wars című játékában viszont tényleg istentelen nagy, már-már kezelhetetlen méretű (több ezres) seregeknek parancsolhattunk, ráadásul az általam kedvelt XVII. századi Európában. A pár kiegészítőt és egy folytatást megért széria az eredeti European Wars Cossacks 3-ra keresztelt remake-jével tér vissza. Akkor most örülünk ennek a Cossacks 1.5-nek?

ELFELEDETT ÉVSZÁZAD

Mint írtam, a Cossacks-sorozat által felelevenített XVII. századi Európát igencsak kedvelem, jóllehet a populáris kultúrában meglehetősen alulreprezentált korszak még a birodalomépítős Empire: Total War által is kihagyott ziccer, mivel a Medieval 2 után a Creative Assembly játéka rögtön az amúgy fejlesztésekkel a Cossacksban is elérhető 1700-ba ugrott. Pedig az „elfeledett évszázadban" zajlott az élet: a már kicsit gyengélkedő Oszmán Birodalom ott toporgott Nyugat-Európa kapuinál, miközben a keresztény nemzetek a harmincéves háborúban gyepálták egymást, és Angliában, csendben megtették az első lépést az alkotmányos monarchia felé. A játék történelmi kampányai ezekre az európai eseményekre, illetve a főszereplő nemzetekre (svédek, angolok, franciák, spanyolok, ukránok, oroszok, poroszok, lengyelek, törökök stb.) épülnek. Sajnos a Back to War című kiegészítőt nem vették alapul a fejlesztők, így bármennyire szeretnénk, a magyarokkal ezúttal nem darálhatjuk le a törököket és a Habsburgokat.

A sorozatra jellemző hatalmas seregek a harmadik részben is visszatérnek, szinte hihetetlen látni a gigantikus hadak valósidejű masírozását.

ADATOK

KIADÓ
GSC Gameworld

FEJLESZTŐ
GSC Gameworld

MŰFAJ
RTS

MULTI
van

INFO

A Cossacks 3 2016. szeptember 20-án jelent meg a Steamen, ára 19,99 euró (kb. 6200 Ft), de kapható dobozos formában is, 5990 forintért.

ADJ KIRÁLY KATONÁT!

A kampányok 2001-et idézik jó és rossz értelemben. Az adott nemzettel lineárisan teljesítünk szkriptelt missziókat egy-egy térképen, mint a régi szép időkben (Age of Empires, Empire Earth). Az eredeti játékot jó néhány sorstársammal együtt máig nem tudtuk végigjátszani, és a hadjáratok ezúttal is piszkosul nehezek, mivel a készítők a valós, általában nem a játékosnak kedvező történelmi erőviszonyokat rekonstruálták. E téren viszont mindenképp igényes remake a Cossacks 3: a részfeladatokból építkező főküldetés mellett extra katonákért vagy nyersanyagért mellékkaraktereket segíthetünk ki, és általában az ész nélküli termelés helyett gondolkodnunk, taktikáznunk kell bizonyos épületek, technológiák hiányában. Nagy kihívás a

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

NAGY FALAT

Ellentétben néhány stratédiai játékklasszikussal, a Cossacksban a bázisunkat védő falak építését nem tiltja a gép a fás, erdős területeken. Ezeken pedig a katonák bizony át tudnak gyalogolni, az erdők gyakorlatilag tárt kapuk az ellenség számára. Ha munkásainknak kiadjuk a parancsot a felhúzandó fal felállítására, akkor az utunkat álló fák automatikusan kidőlnek, és felépülhet a védelem.

TŰZSZERÉSZETRE FEL!

Rém idegesítő, mikor az ellenség betör, és elfoglal objektumokat, melyek az agresszorok leigázása után sem kerülnek vissza hozzánk automatikusan, sokszor csak felgyújtásukkal konvertálhatók át (a kozákok már csak így tolják). Ezért tartsunk a közelben mindig egy munkásokból álló javítócsapatot, akik megakadályozzák a robbanást, különben a detonáció levegőbe repíti közeli egységeinket is.

A SZÉN NEM EHETŐ

Érdemes taktikázni azzal is, hogy melyik nyersanyagból mikor és mennyit bányásszunk. A játék elején, a később gyártható ágyúkhoz szükséges vas és szén kevésbé fogy, ám az építkezéshez annál több fa és kő kell, az élelem viszont kulcsfontosságú a játék minden szakaszában. Ezért kezdetben tanácsos fát, követ bányászni, illetve nagyobb földterületeket megművelni – így mondhatni előre tervezhetünk.

Mivel a játékmenet élvezetes, jó stratégiázni, plusz olcsó is a program, el lehet nézni a hibáit, de harmadik epizódnak azért nem neveznénk.

kozákokkal a tatárok ellen küzdeni, vagy megkezdeni a Szent Ligával Európa visszafoglalását az oszmánoktól, egyetlen térképen akár két-három órát is eltölthetünk. Cserébe viszont a győzelem katartikus.

2001 óta viszont eltelt 15 év, és elkészült a Cossacks második része, a Napoleonic Wars is, ami tartalmazott egy Battle for Europe című, a Total War-epizódokat vagy a Rise of Nationst idéző játékmódot, melynek keretében egy Európa-térképen játszhattunk birodalomépítős stratégiát. Hogy ezt mi a búbánatért nem voltak képesek a GSC-s fiúk a Cossacks 3-ba integrálni, ha már harmadik résznek merik nevezni a remake-et, fel nem foghatom. A kemény kampányokon kívül amúgy véletlengenerált térképeken játszhatunk a gép ellen, vagy a cikk írásakor használhatatlanul bugos többjátékos mód keretében próbálkozhatunk más játékosokkal. Egyedül játszva is tapasztaltam olyan összeomlásokat, amelyekkel – gonosz leszek – csak gagyi orosz játékokban találkozhattunk. Szerencsére ezek nem olyan gyakorisággal fordulnak elő, hogy játszhatatlanná váljon a program, de azért idegesítő tud lenni, ha elfelejtesz menteni, és gondosan felépített birodalmad elveszik egy tragikomikus fagyás (a játékmenün kívül semmire nem lehet kattintani a térképen) után. Persze megszoktuk ezt manapság, a félkészen kiadott játékok világában.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Intel Core 2 Duo 1.6 GHz CPU, 2 GB RAM, 256 MB DX9 VGA, 4 GB HDD.

Cossacks 3-at vártunk, de csak egy Cossacks 1.5-öt kaptunk, ami hibái ellenére is szórakoztató, és szerencsére olcsón beszerezhető, ám ösztönöznénk a GSC-t, hogy álljon elő egy igazi folytatással!

GRAFIKA: **80%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO

Brutálisan sok katona, összetett játékmenet, pofás látvány, alacsony ár és gépigény.

KONTRA

Szinte nulla játékmenetbeli újítás, sutaságok 2001-ből, a Cossacks 2-ből ismerős nagytérkép hiánya, bugok.

80%

HA NEM ADSZ, SZAKÍTOK!

Ám akármilyen sokat is dorgáltam a Cossacks 3-at, azért be kell vallanom, újra rajongójává váltam. Ne várjunk hatalmas újdonságokra a játékmenet terén, de kis javításokkal (például a lusta dolgozókra szerencsére felhívja a figyelmünket a program) nagyjából a European Wars rendkívül összetett és jól működő mechanizmusát adaptálták a készítők. Hat nyersanyag hatékony feldolgozását kell megoldanunk, ám ezek nemcsak az építkezéshez, kiképzéshez, technológiák fejlesztéséhez, hanem hadseregünk ellátásához (kaja, arany), épületeink karbantartásához (kő) és a fegyverek elsütéséhez (szén, vas) is elengedhetetlenek. Az üres gyomor és az üres zseb pedig elődjéhez hasonlóan a Cossacks 3-ban is igen kellemetlen következményekkel jár. Ha például kifogy a kincstár vagy az éléskamra, fellázad ellenünk egy alakulat vagy egy csatahajónk, iszonyat pusztítást végezve a gyűlölt anyaföldön.

Harmadik résznek nevezni eufemizmus ugyan, de a Cossacks 3 így is egy kifejezetten jól sikerült stratégia.

Emellett csilliónyi fejlesztés vár ránk (puskák lőtávolsága, fakitermelés hatékonysága, földművelés korszerűsítése, lövegtornyok ágyúinak modernizációja stb.), és nemzetenként kapunk jó néhány egyedi, bár azért alapvetően a többi népétől nem annyira különböző speciális egységet (az ukránoknál például a kozákok verziói megfelelnek az osztrákok könnyűlovasságának). Természetesen ezenkívül vannak nagy eltérések a népek között. Kedvenceim az algírok, akiknek még nyilas katonáik vannak (sok sikert az ágyúk és dragonyosok ellen), viszont ezeket sokkal gyorsabban lehet legyártani, mint a fejlett nyugati országok muskétásait.

SZAKÍTS, HA BÍRSZ!

A Cossacks 3 tehát az új történelmi hadjáratokat és a néhány játékmenetbeli modernizációt leszámítva nagyjából az első rész grafikai és zenei felturbózása. A képi világ persze pofás, de „nextgen” látványra senki ne számítson, a Cossacks 3 kicsivel szebb, mint a StarCraft 2 – cserébe viszont a gépigény barátságos, a játék jól skálázható. A zenék is hangulatosak, de a napokban újrahallgattam a European Wars zseniális muzsikáit, és azt mondtam magamban, hogy inkább vették volna át azokat. Szóval, aki egy régivágású, igazi kihívást nyújtó, összetett RTS-t akar, annak tökéletes választás a Cossacks 3, melyet nagyon barátságos áron kínálnak, és a GSC a megjelenés óta naponta javítja, frissíti a programot Steamen. Úgyhogy ne álljon itt, katona, puskát vállra, nyomás a frontra! G

TARTS SZÜNETET!

Bár valós idejű stratégiai játékról van szó, azért ne feledjük, hogy itt is megállíthatjuk a játékot a „Pause” billentyűvel! És természetesen a szünet alatt kiadhatjuk a parancsokat egységeinknek, illetve nyugiban elindíthatunk jó pár fejlesztést. Hasznos ez, mert a gép sokszor igen gyorsan építkezik és támad, így viszont elkerülhetjük a kellemetlen meglepetéseket, és lesz időnk átgondolni a terveinket.

PUSKÁS! LŐ! MELLÉ.

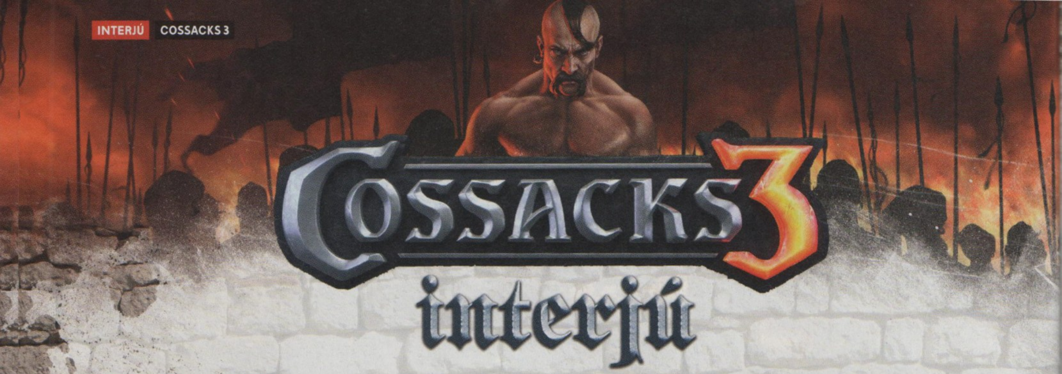
A tizenhetedik században a puskák a többi fegyvernél is halálosabbak voltak, cserébe viszont halálosan lassan lehetett újratölteni őket. Nincs ez másképp a Cossacksban sem, melyben ráadásul, ha túl közel kerül az ellen a mesterlövészekhez, azok nem hajlandók tüzelni, szétszóródnak, majd meghalnak. Ezért mindenképp védjük be pikásokkal vagy lovasokkal kis puskásainkat, hogy ne rúgjunk öngólt!

MUNKA ÉS TÁRSADALOM

A Cossacks 3 ezrek irányítását teszi lehetővé, így durván neki kell látni a tömeggyártásnak. Például a munkásokból legalább 20-30-at állítsunk rá minden nyersanyagra, és érdemes fenntartani ugyanekkora méretű kubikos csapatokat is, hogy minél gyorsabban felhúzhassuk a kívánt épületet, ugyanis itt egy-két szorgos kéz az örökkévalóságig kopácsol, akár még egy szimpla házikón is.

FENT ÉS LENT

A Cossacks piszkosul összetett játék, így nagyon fontos, hogy csaták közben ne csak a nyers számokra, hanem a környezetünkre is figyeljünk. Azaz egy kisebb sereggel is képesek vagyunk lenyomni a túlerőben levő ellent, ha például magaslati előnyre teszünk szert, minthogy dombról völgybe sokkal távolabbra lőnek ágyúink, illetve muskétásaink is. Aki játszott Total Wart, érteni fogja a dörgést.



Cossacks 3 interjú

[ÍRTA **TENEBRA**]

A GSC Game World hosszú szünet után tért vissza a játékfejlesztés porondjára, a Cossacks 3 az első játéka a 2009-es S.T.A.L.K.E.R.: Call of Pripyat óta. A srácokkal szemben hatalmas elvárások fogalmazódtak meg, az akadályokat pedig viszonylag jól vették az új Cossacksszal, így úgy gondoltuk, kicsit kifaggatjuk őket a játékról, a jelenről, a jövőről, és úgy általában a körülményekről.

Mint a Cossacks és a S.T.A.L.K.E.R. nagy rajongója, örülök hogy visszatértetek a fedélzetre. Hogy megy mostanában a GSC Game Worldnek?
Rendkívül nagy a nyomás rajtunk mostanában. Régóta várt játékkal térünk vissza, így minden erőnket ennek a fejlesztésére összpontosítjuk.

A GSC a Cossacks: European Warsszal kezdte pályafutását még a 2000-es évek elején. Miért pont egy történelmi RTS-en kezdtetek el dolgozni?
Meglepő lehet, de fejlesztési szempontból sokkal könnyebb egy történelmi játékot összedobni, mint mondjuk egy fantasyt, mivel nem nekünk kell mindent tartalmat kitalálni. Ott vannak a rendelkezésre álló történelmi anyagok, mindig van mibe kapaszkodnod. Valódi csaták, valódi országok és seregek stb. Azt mondom így visszatekintve, jó, előrelátó döntés volt részünkről a Cossacks.

A Cossacks első, második és harmadik része is nagy nyugat- és kelet-európai háborúkat elevenít fel, ám ti mégis „Cossacks"-nak kereszteltétek a szláv harcos népek, a kozákok után. Miért?
Elsősorban azért, mert a „kozák" többek között ukrán harcosokat jelöl, és úgy tűnt, a világon ezt a verziót sokan ismerik. Ugyanakkor szerettük volna kihangsúlyozni azt is, hogy ez a játék Ukrajnából származik, tehát tökéletesen illett hozzá a cím.

Jómagam nagyon kedvelem a XVII. századot, habár sajnos kevesen elevenítik fel a játékfejlesztők és a filmesek közül is. Ti miért választottátok ezt a korszakot?
Ez a század többek között a széles fegyverválaszték miatt érdekes. Itt még vannak közelharci fegyverek, de már találkozhatunk nagy hatótávolságú tűzerővel is, az íjak mellett muskétákkal és persze ágyúkkal. Így a játékos számára nagyon sokféle taktikai lehetőség áll rendelkezésére. Később a puskák uralták a csatákat, és emiatt beszűkülnek az interakciós lehetőségek egy későbbi kort választó játék fejlesztői számára. Talán ezért is van több II. világháborús játék, és ezért annyira alulreprezentált az I. világháború.

Vannak esetleg kedvenc történelmi eseményeitek vagy személyeitek a XVII-XVIII. századból?
Minthogy ukránok vagyunk, felnézünk az egyik legérdekesebb kozák ukrán nemzeti hősre, Bohdan Hmelnickijre, aki az ukrán hetmanátust kormányozta *(nagyjából fejedelemség, melynek élén a hetman vagy atmán, a hadvezér áll az uralkodó távollétében – a szerk.)*, és szó szerint Lengyelország és Oroszország között őrlődött.

Milyen filmek ihlették a Cossackst?
Van egy nagyon jó lengyel filmsorozat, a Tűzzel-vassal – ez tiszta Cossacks.

Miket tekintetek a játékvilágban a Cossacks ihletőjének?
Azokban az időkben nem sok stratégiai játék volt a piacon, meg úgy általában kevesebb volt a játék is. De a Warcraft 2 és az Age of Empires meghatározó volt számunkra.

Mikor kezdtetek el dolgozni a Cossacks harmadik részén?
Nagyjából 1998 környékéről származik a sorozat ötlete, szóval mondhatjuk, innentől.

Miért döntöttetek az eredeti Cossacks remake-je mellett? Miért nem valamilyen új címmel indult újra a GSC?
Már régóta szerettük volna az eredeti Cossackst felfrissíteni, de a sikeres fejlesztéshez elég sok minden kell, elsősorban egy jó csapat, elég tapasztalat és jó időben, jó helyen kell lenni. Mindezek a feltételek kb. három és fél éve teljesültek.

A Cossacks 3 rendszerkövetelménye nagyon barátságos. Mi volt a GSC fő célja a dizájnt és a grafikát tekintve?
Egyfelől azt szerettük volna, ha a rajongók ráismernek kedvencükre, másfelől viszont legyen megnyerő az újoncok számára is. Továbbá a klasszikus RTS-ek nézőpontjához és kameraszögéhez ragaszkodtunk. Ez a nézet persze a 3D-s képet még inkább sakkszerűvé, ha úgy tetszik, szögletessé teszi, de így a legjobban átlátható és irányítható egy valós idejű stratégiai játék.

A Cossacks-játékok mindig is a hatalmas irányítható seregekről voltak híresek. Mi a helyzet a Cossacks 3-mal e téren? Mennyi egységet gyárthatunk és milyen lesz a hadsereg kezelhetősége?
Jelenleg 10 000-es limitet állítottunk be, de gondolkodunk, hogy egy frissítésben felemeljük ezt a duplájára. Néhány lelkes játékos a YouTube-on megmutatta a Cossacks 3 beépített pályaszerkesztőjével, hogy a 30 000-es csaták sem lehetetlenek.

Manapság az RTS-ek ismét kiszorultak a fősodorból, a MOBA-k és a Total War-szerű birodalomépítős programok az új sztárok. Befolyásolta-e ez a trend a Cossacks 3 fejlesztését és játékmenetét?
Nos, egyáltalán nem befolyásolta. Úgy gondoljuk, a Cossacks-játékmenet simán megállja a helyét a piacon. Így arra törekedtünk, hogy a régi nagy címünk játékmenetét „leklónozzuk", és sikerült. A jövőben is pofozgatjuk a Cossacks 3-at, és a frissítések alkalmával figyelembe vesszük a lehetőségeket a játékmenet modernizációjához, de alapvetően nem szeretnénk megváltoztatni mechanizmust.

A dolgozók kezelése mindig is gondot jelentett a korábbi RTS-ekben, beleértve a Cossackst is. A Cossacks 3 mennyiben könnyíti meg, hogy egy ütőképes,

strukturáltabb, jobban átlátható gazdaságot tartsunk fenn?
Nos, a kicsit nehezebb kezelhetőség a sokféle nyersanyag és egység miatt a Cossacks-rajongók mindig is nagy kihívásnak és jó mókának tekintették a programot. Tehát az elődökből megismert mikromenedzsmenttel, igen gyors játéksebességgel és kihívással kell szembenézniük a generálisoknak!

A Cossacks-játékokban rengeteg épület, technológia, nyersanyag és egység található – azt hiszem, a mai piacon ez keményvonalas programnak számít. Gondolod, a Cossacks 3-mal képesek lesztek új rajongókat szerezni?
Nem fér hozzá kétség, hogy a Cossacks 3 hardcore anyag, ha a mai modern stratégiai játékokhoz hasonlítjuk, ám úgy hisszük, a klasszikus RTS-játékmenet vonzó lehet régi és új arcok számára is. A Cossacks 3 egy jó lehetőség az újoncok számára, hogy kipróbálják magukat egy igazi RTS-ben, amivel az utóbbi években nem nagyon találkozhattak.

A Cossacks 3-ban játszhatunk történelmi hadjáratokat, véletlengenerált térképeken vagy többjátékos módban. Nem akartátok a Cossacks: Napoleonic Wars „Battle for Europe" birodalomépítős játékmenetét a harmadik részbe integrálni?
Egyelőre nem tervezünk nagytérképet a játékba, de azért van még puskaporunk, többjátékos történelmi csatákat, rengeteg további küldetést és más játékmódokat rejtegetünk a tarsolyunkban.

Az első rész kampánya piszok nehéz volt, néhányan elbuktunk a győzelemig vezető úton, illetve csaltunk. Mi a helyzet a Cossacks 3 nehézségével?
Nos, nem mondhatjuk, hogy a hadjárati rész egyszerűsödött volna, sőt. De mondjuk azt, hogy ezúttal sokkal korrektebben lőttük be a nehézségi szinteket, így a játékos talán meg fogja találni a saját felkészültségének megfelelő beállítást.

A történelmi pontosság nagyon fontos volt az előző Cossacks-címekben. Mi a helyzet a Cossacks 3-mal e téren? Ezúttal is tanulhatunk, miközben játszunk?
A Cossacks azért mindig is inkább a játékról, mintsem az oktatásról szólt, de emellett is ügyeltünk a történelmi korrektségre. Ám semmiképp sem akartuk, hogy ez a játszhatóság rovására menjen. A játékmenet mindenek felett – ez a mi mottónk. Természetesen a kampányokban igyekeztünk megismertetni a játékost az adott történelmi korral, de azért a Cossacks 3 nem helyettesíti a történelemkönyveket és a töri órákat.

Mellesleg ezúttal hány játszható nemzet van a játékban, és melyik a kedvencetek?
Egyelőre 12 nemzet elérhető, de további 8-at tervezünk még integrálni az ingyenes frissítésekkel. Most Ausztriát, Franciaországot, Angliát, Spanyolországot, Oroszországot, Ukrajnát, Lengyelországot, Svédországot, Poroszországot, Velencét, Törökországot és Algériát választhatjuk. Nincs igazi kedvencünk, mindet szeretjük, mert egyedi fejlesztéseik és egységeik vannak, és persze mindegyik nemzetnek gyönyörűek az épületei és stílusosak a katonai egyenruháik.

Mi a helyzet a balansszal? Mennyire indulnak egyenlő esélyekkel az egyes nemzetek, melyikkel a legkönnyebb és legnehezebb játszani?
Egy tapasztalt játékos bárkit győzelemre vezethet, ugyanakkor egy kezdő is elszúrhat mindent a legfejlettebb technológiával.

A hősök vagy tábornokok nagyon fontos elemek a kortárs stratégiai játékokban. Nem lenne érdekes a szerepük a Cossacks 3-ban is á la Heroes of Annihilated Empires *(a fejlesztők korábbi fantasy-szerepjátékos elemekkel dúsított RTS-e – a szerk.)*?
Nem-nem, az már nagyon más játék lenne.

A többjátékos mód alapvető a mai programokban. Mennyire koncentráltatok a Cossacks 3-nak erre a részére, és milyen egyedi megoldásokkal teszitek vonzóvá ezt a játékosok számára?
A multi a játék egyik legragyogóbb része. Véletlengenerált térképekkel gyakorlatilag mindig új pályákon játszhatsz. Gépi ellenfelek helyett a hozzád hasonló játékosok nagyobb kihívás elé állítanak. Csapatokat alakíthattok, akikkel más csoportok vagy a gép ellen csatázhattok. Kimeríthetetlenek a lehetőségei ennek a játékmódnak, és még ott a pályaszerkesztő is, mely felteszi a koronát a többjátékos módra. És persze nagyon örülünk, hogy még így 15 év után is vannak rajongóink, akik belevetik magukat mindebbe!

Apropó pályaszerkesztő: az előző részben nagyon könnyen össze lehetett dobni egy térképet. Ezúttal is támogatjátok a moddereket? Hogyan segítitek az ilyen jellegű kreatív ötleteket?
Mint mondtam, a pályaszerkesztővel még izgalmasabbá tehető a többjátékos mód is, így minden erőnkkel támogatjuk a lelkes alkotókat, rendelkezésükre is bocsátottuk azokat az eszközöket, melyekkel mi megalkottuk a Cossacks 3-at. Azaz a forráskódot is elérhetővé tesszük a modderek számára, hogy a legmagasabb szintre jussanak a Cossacks újraalkotásában. A fejlesztői eszközökkel az elszánt játékosok akár egy új játékot is létrehozhatnak a Cossacks 3 alapján, melyben dinoszauruszokat küldhetünk a marslakók ellen.

A Cossacks 3 a Steamen is elérhető. Milyen gyakran jönnek majd a frissítések?
Mostanában hetente többször is hozunk ki javításokat, addig polírozzuk a játékot, míg csillogni nem fog. És persze, mint említettem, hamarosan ingyen jön a 8 plusz nemzet.

Terveztek DLC-ket vagy kiegészítőket a Cossacks 3-hoz?
Igen, természetesen lesznek majd ingyenes és fizetős DLC-k is.

A játék több fajta verzióban is elérhető (Early Bird Pack és Digital Deluxe Edition) a Steamen. Mondanál nekünk valamit bővebben ezekről a csomagokról?
Ezekben lesz ám minden: minikampány, két egyedülálló zsoldos egység, amit a diplomáciai központból tudunk majd megszerezni a játékban, és az Early Bird-jelvény ott fog ragyogni a Cossacks 3-at az első két hétben megvásárló játékosok neve mellett a többjátékos módban. A Digital Deluxe tulajdonosai megkapják majd ingyen a már említett 4 betervezett DLC-t, melyekben 6 egyjátékos hadjárat és 12 további, önmagában lejátszható egyjátékos térkép található. Továbbá a Digital Deluxe-ot megvásárlók 8 multis történelmi csatát élhetnek át, illetve övéké a Cossacks 3 eredeti zenéje magas minőségű lossless formátumban.

Szeretném a világot meghódítani Magyarországgal. Tervezitek-e az alapjáték két kiegészítőjének (Art of War, Back to War), esetleg a második résznek (Napoleonic Wars) az újrázását?
Jelenleg elég nyitottak vagyunk, bármi elképzelhető. Minden a játékosoktól függ, mennyire szeretik majd a Cossacks 3-at.

Gondolkodtok esetleg azon, hogy más, korábbi márkaneveiteket is elővegyétek (például az American Conquestet)?
Miért is ne? Nagyon szeretjük a régi címeinket, és ha a játékosok szeretnék, megcsináljuk más játékaink remake-jét is.

Esetleg még egy teljesen új Cossacks-epizód is belefér?
Hogyne! Erről soha nem mondtunk le. Ismét csak azt tudom mondani, hogy minden a Cossacks 3 sikerén múlik, a jövő misztikus ködbe burkolózik előttünk is.

És van valami teljesen új ötlet is a GSC fejlesztőinek fejében?
Igazság szerint nincs. Mostanában teljesen a Cossacks 3 tölti ki minden agytekervényünket. Sok munka vár még ránk a Cossacks-t tekintve, tökéletesítenünk kell, amennyire csak lehet. Ha ezután fölocsúdtunk, akkor lehet ötletelni valami egészen új dolgon.

No és mi a helyzet a S.T.A.L.K.E.R.-rel? Erről tudsz mondani valamit?
Egyetlen dolgot állíthatok jelenleg: a S.T.A.L.K.E.R. még mindig nálunk van. Szóval tényleg bármi megtörténhet.

HAVEROK, BULI…, VERDA

FORZA HORIZON 3

DÜBÖRÖG A ZENE, AZ OKKAL BOLDOG LÁTOGATÓK ÖNFELEDTEN ŐRJÖNGENEK ÉS MULATOZNAK, AZ UTAKAT PEDIG BENZINFALÓ MONSTRUMOK JÁRJÁK. A NYÁRNAK ÉS AZ EZZEL EGYÜTT KICSÚCSOSODÓ FESZTIVÁLSZEZONNAK UGYAN VÉGE, ÁM FELEDVE A VIZEZETT SÖRT ÉS A SÁTORBAN ENYELGÉST A LEGNAGYOBB BULI MÉGIS CSAK MOST KEZDŐDIK.

[ÍRTA BÚJTI]

Miközben a Microsoft zászlaja alatt a félszimulátorok egyik legnagyobb képviselőjét termelte ki a Turn 10 Studios, a 2005 óta igazi minőséget jelentő Forza Motorsport árnyékában új csoda született. Persze nem véletlen, hogy a Forza Horizon cím 2012-ben milliók agyába és szívébe égett bele, hiszen a fejlesztésért felelős Playground Games olyan nagyágyúkat tömörített magába, akik korábban már nagy múltú autós és motoros játékszériákon dolgoztak. Burnout, Need for Speed, MotoGP, Driver, Project Gotham Racing…, ha valakinek nem ismerősek ezek a címek, akkor az illető esélyesen csak most kezdte a videojátékos bizniszt, esetleg soha nem érdeklődött az autós és motoros programok iránt. Szóval jött ez a Playground Games, aztán teljesen megreformálta és a saját képére formálta az egész árkádos vonalat, miközben a sorozat epizódjaival egyre inkább a sandbox műfajba terelte a sebesség megszállottjait. Az első rész még csak X360-on vált elérhetővé, a 2014-es Forza Horizon 2 már Xbox One-on alkalmazkodott az új hardver képességeihez, most pedig, tartva a kétéves intervallumot, elérkezett az idő egy még nagyobb, még változatosabb produkcióhoz. Ami pedig a legjobb az egészben: immáron konzolt sem kell vennünk, ha meg akarjuk ismerni a hamisíthatatlan fesztiválérzést, hiszen a Forza Horizon 3 Xbox One mellett PC-n is elérhető – pár kattintással, a Windows Áruházból.

PC-RE IS ELÉRHETŐ AZ UTÓBBI IDŐK TÁN LEGJOBB ARCADE AUTÓS JÁTÉKA. NE HAGYD KI!

ŐRÜLT MIKSÁK ÉS KENGURUK

A sorozat eddigi (egyébként nem olyan hosszú) életében minden egyes epizód új helyszínt jelentett. Az első a kolorádói hegyeket és erdőket állította célkeresztbe, míg a második az európai tengerpartot, a francia és az olasz Riviéra érdekes egyvelegét jelenítette meg. Bár az emberek szerették ezeket a területeket, annyira nem lehetett játszani a rendelkezésre álló lehetőségekkel, emiatt viszont ideálisnak tűnt a választás a Forza Horizon 3 bemutatásakor. Az új epizód ugyanis Ausztráliába vezeti el a közönséget, ahol bőven megfér egymás mellett a modern, felhőkarcolókkal teli város a villamosvonallal, a sivatagos rész, az esőerdő, vagy éppen a bámulatos látványpornót kínáló tengerpart. Igen, minden egyben, kompromisszumot is csak annyiban ismerve, hogy bár a második epizód alapméreteit megkétszerező virtuális földrész nagyszerűen lett elrendezve, értelemszerűen nem tökéletes mása a valódi Ausztráliának, inkább annak egy egyszerűsített turmixa. Ez a Best of-egyveleg azonban tökéletes arra, hogy a valóság térképét feledve a leglátványosabb helyszíneken, civil forgalom

ADATOK

KIADÓ
Microsoft Studios

FEJLESZTŐ
Playground Games

MŰFAJ
versenyjáték

MULTI
van

INFO

A Forza Horizon 3 2016. szeptember 27-én jelent meg, PC-re a Windows Áruházból 18 000 forintért vásárolható meg, amivel az Xbox One-os verziót is megkapjuk. Az Ultimate Edition 28 900 forint.

Noha a Forza Horizon 3 egy arcade autós játék, azért a fejlesztők adtak a minőségre: kidolgozott műszerfalas nézettel láttak el minden autót.

mellett taposhassunk a gázba, és ezzel együtt vigyük sikerre a fesztivált, amire ezúttal már harmadszorra térünk vissza. Immáron a megszokottól kicsit eltérő szerepkörben.

TE VAGY A FŐNÖK

Eleddig ugyanis egyszerű versenyzők voltunk, a semmiből felkapaszkodva próbáltuk megkaparintani a rendezvény első helyét a különféle futamok teljesítésével, azonban a harmadik epizódnál fordul a kocka. Ugyan nem egy vállalati székház komfortos, légkondicionált irodahelységéből osztjuk az észt, de attól még mi vagyunk a Forza Horizon elnevezésű fesztivál atyaúristenei, így mi felelünk a szórakoztatásért és a fejlődésért. Mielőtt valaki megijedne, esetleg megörülne a mikromenedzsment lehetőségének, a pénzek elosztásáról, a takarítószemélyzet istápolásáról, netán a hot dog árus büdzséjéről nem mi döntünk, ellenben nagyon is rajtunk múlik, merre és milyen módon alakul tovább a rendezvény. Hogy könnyebb legyen megérteni és feldolgozni a terhet, ami a vállunkat nyomja: megérkezünk a központi helyszínre, a versenyekkel pedig a megszokott pénzmagon és tapasztalati ponton (XP) kívül rajongókat is gyűjtünk, ami bizony az első nagyobb újdonság. Minél többen élvezik a szolgáltatást, annál jobb nekünk, ahogy a fesztiválnak is, és minél jobb így mindenkinek, úgy bontakoztathatjuk ki a teljes földrészre kiterjedő szórakoztató egységet.

Választhatunk, hogy a kengurukkal teli, sziklás és poros senkiföldjére táborozunk le, vagy inkább a felhőkarcolókkal teli várost választjuk, öt szinten át fejleszthetjük is az adott helyszínt (ilyenkor új bajnokságokat és feladatokat kapunk), sőt még a hivatalos rádióállomásokat is mi választjuk meg. Mert a jó bulihoz bizony hasonló minőségű adók is kellenek, változatos felhozatallal – a zene pedig mindig a széria erőssége volt, így ez sincs most másképpen. A drum and bass mellett a komolyzene is a repertoár részét képezi, a poposabb dallamok ellen pedig a rock, punk csatorna nyújt védelmet (Bad Religion, The Offspring, Pennywise, Rancid). Sőt első alkalommal a sorozat életében még hip-hop rádió is elérhető, persze hála az égnek a lerészegedett béka módjára pattogó autók még nem kerültek be a játékmenetbe.

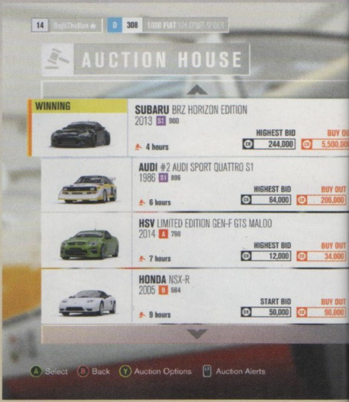
A SZABADSÁG ÉRZETE

Ami pedig az egészben a legjobb: teljesen szabadon dönthetünk arról, hogy az adott régió megnyitása után merre akarunk menni, mit akarunk teljesíteni. Nincsenek városokról városokra haladva teljesíthető futamok, és bár bajnokságok kerültek a felhozatalba, ezek összekötött versenyek sorozatai, amikre bármikor vállalkozhatunk, akár pár egyéb teendő elvégzése után is. Egyébként

NEM KISDOBOS, ÚTTÖRŐ

AZ ELŐSZÖR A 2014-ES NÉMET IFA-RENDEZVÉNYEN FELTŰNT HDR-TECHNOLÓGIA LEHET A KÖVETKEZŐ NAGY LÉPÉS A MINÉL REALISZTIKUSABB MEGJELENÍTÉS FELÉ, EZ A FEJLESZTÉS PEDIG NEMCSAK TÖBB INFORMÁCIÓT JUTTATHAT EL A NÉZŐKHÖZ, DE AZÉRT IS SZEBB, MERT FINOMABB SZÍNÁTMENETEK ELÉRÉST TESZI LEHETŐVÉ. NOHA NEM A FORZA HORIZON 3 AZ ELSŐ KONZOLOS JÁTÉK, AMI EZT A TECHNOLÓGIÁT KIHASZNÁLJA (HELLÓ, NBA 2K17!), DE ESÉLYESEN JELENLEG A LEGMUTATÓSABB, AMI BIZONYÍTJA, MIÉRT ÉRDEMES BERUHÁZNI EGY HDR-MEGJELENÍTŐBE. HA OLYAN TÉVÉNK VAN, AMI ERRE A CÉLRA MEGFELEL, PLUSZ XBOX ONE S-SEL IS RENDELKEZÜNK, A FŐKÉPERNYŐN BEÁLLÍTHATJUK A TÁMOGATÁST, AMIVEL EGYBŐL SZEMBETŰNŐVÉ VÁLIK A PROGRAM SZÍNTELÍTETTSÉGE ÉS KÁPRÁZATOS VIZUALITÁSA.

A Forza Horizon 3 természetesen nem foglalja magában az egész kontintenst, a szabadon bejárható terület azonban így is óriási.



sincs keret, a teljes térképet beautózhatjuk, persze pár apróságon kívül ilyenkor nincs mit tenni, így érdemes nekiállni a berendezett fesztiválhelyszínek kihívásainak, amik a megszokottól is nagyobb számú felhozatallal bírnak.

Egyfelől ugye vannak a mindenféle szimpla versenyek, amiknél adott autókategórián belül vállalhatunk futamokat, több körösö-ket vagy éppen a nyílt terepen lezajló távos megmérettetéseket, amiknél százalékban látjuk a letudott távolságot. De itt sem áll meg a tudomány, mivel ismételten újdonságként, a rendezvény uraként saját küzdelmeket is kreálhatunk, így megadva a napszakot, autókategóriát, időjárást, távot, majd az elkészült versenyen magunkban is részt vehetünk, illetve azt feltöltve a közösbe mások is megpróbálkozhatnak egyedi verziónkkal. Persze megmaradt egy rakás egyéb aktivitás is, így időnként speciális eseményeken versenghetünk (mint a demóban próbált helikopterrel szállított dzsip legyőzése), egymás legjobb sebességét dönthetjük meg a mérőállomásoknál, kiszemelt versenyzőket győzhetünk le az egy-egy elleni sprinteken. Újdonságként utóbbiakkal extra utcai kihívásokat nyithatunk meg, avagy beköszönt az éjszakai illegál is, amivel járgányt nyerhetünk, továbbá nem maradtak ki a Bucket List Challenge-ek sem, amiknél adott verdával kell bizonyos célokat teljesítenünk: záros határidőn belül eljutni valahova, pontokat szerezni a mutatványainkkal, illetve minél többet driftelni.

NEM GONDOLTUK VOLNA, DE EZ A SOROZAT A HARMADIK RÉSSZEL MÁR MAJDNEM ELÉRTE A TÖKÉLETESSÉGET.

Merthogy most már drift is van, sőt bizonyos szakaszokon a PS4-es Driveclubhoz hasonlatosan a lehető legjobb eredményeket kell összeszednünk ezzel az opcióval. De még ugrathatunk is egy-egy veszélyesebb helyen, szóval bőven van lehetőségünk a szórakozásra, már ha éppen unjuk már a normál versenyzést, netán az XP-t adó táblák összetörését, és a jól elrejtett pajtaautók megtalálását. Ha valaki még nem játszott egyik Forza Horizonnal sem: néha fülest kapunk egy-egy régi verdáról, ami egy behatárolt körben található valahol – ha megleljük, hamarosan felújított állapotban bővíti gyűjteményünket, mint például az a Lamborghini terepjáró, ami a harmadik epizód egyik legnagyobb ékköve. Már persze a Halo-sorozatból szalajtott Warthog mellett, amit elvezetgetve egyébként az ikonikus sci-fi lövölde muzsikáját hallgathatjuk.

REÜLNEK AZ ÓRÁK

Mindezek után nyugodtan állítható, hogy a tartalomra nem lehet panasz, a több száz

AUSZTRÁLIA ÁLMAIMBAN VISSZAINTEGET

AHOGYAN A CIKKBEN IS EMLÍTETTÜK, A PROGRAMBAN BEJÁRHATÓ TERÜLET UGYAN NEM EGYEZIK TELJESEN AUSZTRÁLIA VALÓS TÉRKÉPÉVEL, ÁM AZ ELHELYEZÉSNEK HÁLA TÖBB JELLEGZETES HELYSZÍNT IS FELFEDEZHETÜNK A JÁTÉKBAN.

TIZENKÉT APOSTOL

Az Ausztrália partjainál megtalálható mészkőoszlopok a szél és a tengervíz állandó, pusztító munkája révén nyerték el mai alakjukat. Amennyiben elautózunk a tengerpartra, a játékban is könnyen felfedezhetjük jellegzetes formájukat, ami nagyszerű alap a fotózkodáshoz.

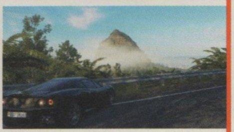
TELESZKÓPOK

Tudományos szempontból nagy jelentőséggel bírnak az óriási, a földönkívüli élet kutatásában is fontos szereppel bíró kompakt teleszkópok, és bizony ezekből egy jó nagy tömb a Forza Horizon 3-ba is jutott. Északon érdemes körülnézni, hogy megcsodáljuk eme létesítményt.

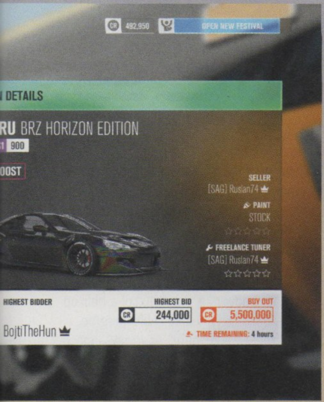
SZÖRFÖSÖK PARADICSOMA

Az ausztráliai Queensland állam délkeleti sarkában lévő Gold Coast a hatodik legnagyobb város az országban. Látványosságai a magasra húzott felhőkarcolók, a szörfözésre kiváló tengerpartok, amiknek elnevezését is köszönheti – a játékban észak-keleten találjuk.

ÜVEGHÁZ HEGYEK



Természetesen nem csak sziklákat, teleszkópokat és felhőkarcolókat találhatunk Ausztráliában, hiszen ott van a szám szerint tizenegy főből álló nevezetesség is, amin belül még vulkanikus hegységet is találhatunk. Ha az esőerdő felé vesszük az irányt, könnyen rálelhetünk a videojátékos verzióra.



kasztni mellé alapból 200 körüli versenyt kapunk, amiknek sorát sajátokkal egészíthetjük ki, nem beszélve a multiplayerről, ami nemcsak a szokásos ökörködéseket és versengéseket teheti lehetővé, hanem még kooperatív élményt is kínál. Úgy bizony, egyszerre négyen hajthatunk a kampányban, méghozzá úgy, hogy közben az elért eredmények a profilunkhoz kapcsolódnak, nem veszítünk el semmit. Ezen a ponton érdemes még megjegyezni a Forza-szűzeknek, hogy a sorozatban található Drivatar-rendszer a legjobb jelenlegi mesterséges intelligenciát produkálja, mivel ellenfeleink játékosok viselkedése alapján legenerált modellek, amik úgy vezetnek, ahogy valós eredetijük. Ha tehát valaki lökdös és folyton a hátsódban van, az egyébként is dodzsemezik a körültekintő vezetési mód helyett.

Mivel a fő helyszínek megnyitása, felfejlesztése elég sok idő, aminek során rendre elkolbászolunk az eredeti céltól (ott egy ugrató, hopp, ott meg egy Bucket List, na, most szóltak egy pajtaautó miatt), a Forza Horizon 3 az a játék, amibe 40-100 órát egyáltalán nem szégyen beletenni, sőt élmény. Ha pedig később egy Storm Islandhez hasonló kiegészítő is érkezik (ez volt a második rész igazán minőségi DLC-je), akkor teljes lesz a boldogság. Na, nem mintha egyébként bármi okunk lenne szomorkodni.

VAN VÁLASZTÉK, NA!

A FORZA HORIZON 3-BAN UGYAN NINCS ANNYI AUTÓ, MINT A FORZA MOTORSPORT 6-BAN, DE AZÉRT ÍGY IS LESZ MIVEL CSAPATNI AZ AUSZTRÁL TÁJON. ÍME A LISTA!

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

I7 3820 3,6 GHz CPU, 12 GB RAM, GeForce GTX 970 vagy AMD R9 290X VGA, 55 GB hely.

Az összképet nézve gyönyörű, hangulatos, nagyszerű zenékkel, megunhatatlan kihívásokkal, kooperatív multival.

GRAFIKA: **90%**
HANG: **99%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **99%**

PRO

Majdnem a maximumra fejlesztett alap, több száz autó, rengeteg aktivitás, ideális helyszín.

KONTRA

Szinte(!) tökéletes, ha árkád versenyre vágysz, ne hagyd ki.

95%

A sivatagos tájak hozzátartoznak az ausztrál vadonhoz, aggódni azonban nem kell, a mérges pókokat azért kihagyták a képletből a fejlesztők.

Ott vannak még az eddig nem említett klubok, amikhez csatlakozhatunk, vagy a szintlépéseknél kapott szerencsekerék, amivel pénzt és verdát nyerhetünk, sőt most már aukciósház is van, aminél hirdetni és vásárolni lehet, méghozzá licittel és villámárral egyaránt. A használható skillek (több XP, nagyobb jelentőségű szavazat a multiban és a többi), a teljesen testreszabható autók (tuning, matricázás és festés, persze közösségi megosztással), továbbá a személyes nehézségbeállítás (akár minden segítséget kikapcsolhatunk, így tolva kicsit a félszimulátorok felé a programot) az, ami szinte tökéletessé teszi a játékot. Nem is nagyon van olyan elem, amit hiányosságként felróhatunk ellene, persze ha nagyon akarunk, kereshetünk elnagyolt textúrákat, de a vezetési élmény, az élettel teli látvány, az összkép mind önmagáért beszél. Grafika terén egyébként korábban sem volt probléma, de amit ezúttal látunk a nagyobb esőzéseknél, netán mikor a kamerába süt a nap, nos, az páratlan. Ami eddig működött, az mind megmaradt, így mondjuk a visszacsévélés is hiba esetén, vagy a brutálisan sokoldalú fotómód, ami pedig újonnan került a felhozatalba, az mind a sokszínűséget erősíti.

SZINTE TÖKÉLETES, HOVA TOVÁBB?

Elmondható tehát, hogy a Playground Games nemcsak hogy harmadjára is megcsinálta, hanem felül is múlta önmagát, így tökéletesítve a korábban remekül működő receptet. A konzolos verziónál talán csak a lockolt 30 fps miatt van némi szívfájdalmunk, de így sem zavaró a helyzet, ám a PC-s változat esetében ilyesmit sem tudunk felróni a hiányosságok falára. Számítógépen ugyanis tükörsimán fut a játék, 60 fps mellett, akár 4K-s felbontásban, így ezúttal is a maximális élményt kapjuk. Plusz működik a cross-platform multi is, tehát a különböző verziók nem jelentenek akadályt a játékosok számára, ez pedig eleve elég nagy szó. És hogy innen, ilyen magasról hova tovább? A Forza Horizon 3 szinte tökéletes, és mindent megad, amire csak vágynánk, így esélyesen már csak egy generációváltás viheti tovább megfelelő minőségben a sikerszériát, amiben egyébként még a motorok is megférnének.

911, MIBEN SEGÍTHETEK?

POLICE TACTICS: IMPERIO

[ÍRTA TIKA] **VAJON MIT TEHET EGY VÁROS, HA A BŰNÖZÉS AZ EGEKBE SZÖKIK, ÉS ÉPP NINCS ARRAFELÉ EGYETLEN ÉPKÉZLÁB IGAZSÁGOSZTÓ SE? NOS, HA NINCS BATMAN, AKKOR A RENDŐRSÉGNEK KELL FELKÖTNI AZ ALSÓGATYÁT. SZIRÉNÁKAT BE, ÉS INDULJANAK A JÁRŐRKOCSIK, MERT AZ ÓRA KETYEG...**

Newport Falls virágzó napjainak annyi, legalábbis erről árulkodnak a kezdő képsorok, és a rendőrfőnök átlyuggatott teteme fölött körözõ döglegyek. Az Imperio néven elhíresült bűnszervezet tért vissza, s egy új rendőrkapitány kezébe nyomják a város kulcsait, akit történetesen a játékos alakít. Feltűnhet, hogy mostanában, mintha már játszottunk volna rendőröset, és valóban, a This is the Police már körberágta ezt a csontot, de szerencsére nem mellesztett le minden cupákot... A Police Tacticsben ugyanis a szervezettségen van a hangsúly, járőrútvonalak, rengeteg bevethető jármű, és a sünöktől a helyszínelőkig itt egy komplett város rendőrségét szimuláljuk!

VISSZATÉRTEK A ROSSZAK!

A játék köré felhúztak egy komolyabb történetet, és ennek a fejezetei nyitják az új cuccokat, fejlesztéseket, de nem utolsó sorban így nyílnak meg az új körzetek határai. Madártávlatból dolgozunk, és ráközelíteni, sőt forgatni is lehet a molyrágta hangulatot árasztó város utcáit. Nem egy Sim City, annyi szent, de gondolom, nem is ez volt a lényeg. A forgalom ábrázolása és a napszakok váltakozása dob annyit az összképen, hogy bátran beeresszük a kékruhásokat a díszletek közé. A diszpécser eközben pontosan olyan profi, mintha egy jobb amerikai film rendőri akciójából keveredett volna ide, mi meg a nagybetűs Központban azon agyalunk, hogy elég-e a négy férőhelyes közepes járőrautó a kerület lefedéséhez, vagy vegyük rögtön a nagyobbat? Sokáig nem lehet szöszölni, mert jönnek a bejelentések, és itt folyamatosan pörög az óra. A kék riasztás az éppen zajló bűneseteket fedi, a piros a helyszínelők terepe, a zöld a tömegoszlatóké. Kiküldjük a jófiúkat, aztán mint a denevérek, a hangok alapján tájékozódunk, mert a tetthely igazából csak pár hangyaméretű fószer, rosszfiú ikonokkal a fején, és hogy éppen mi történik, hát a fene se tudja – kivéve a diszpécsert. Mindenesetre, ha a rend őrei győznek, akkor rács lesz az arcokon, és a rabszállító (ami csak úgy, magától ott terem) elviszi a letartóztatottakat a szanatóriumba. A nyomozás sincs túlvariálva, kimegy a helyszínelő a tetthelyre, elindul egy indikátor, és ha végigér, akkor szemtanúnak nevezett kérdőjelek gyulladnak fel a környéken, amiket végig kell kattintgatni egy másik beosztottal, a nyomozóval. Ebből lesz egy új kék helyszín. Soha, ismétlem, soha ne várjátok meg, amíg keresésre vált egy letartóztatás, mert akkor a járőrnek a környék összes öt pixel méretű járókelőjét át kell vizsgálnia azonosítás címszóval, és az egy kisebb agyhalál, ámbár éjjel, sötétben lehet még fokozni az „élményt".

TUDTAD, HOGY PENNSYLVANIÁBAN TILOS A KÁDBAN ÉNEKELNI?

Az egész műsort valós időben fut, aztán ahogy javulnak a statisztikák, a honatyák egyre több pénzt pumpálnak a rendfenntartásba, s így egyre több közrendőrt, helyszínelőt, nyomozót vehetünk állományba, miközben a járművek is gyarapodnak, és itt aztán tényleg minden megvan, a traffipaxtól a helikopterig. Járőrútvonalakat állíthatsz be, fejleszthető a központ, úgyhogy a matériát nem spórolták ki. Az MI-vel viszont már vannak gondok, sőt felmerült, hogy ebből a városból még a szereplők is szökni akarnak. Pakolom vissza a srácokat, és egyszer csak az autó pánikszerűen elhajt, majd a város határában, a piros térelválasztó fal állítja meg. A kezelőfelülettel sem kötünk életre szóló barátságot. A ki, hol, és főleg milyen állapotban rója az utcákat kezdetű kérdésekre csak jó adag turkálás után kapunk választ, de legalább létezik egy külön stratégiai nézet a járművek nyomon követésére, ahol amúgy az idő 99 százalékát töltjük. Az újabb és újabb kerületekkel a játék már súrolja a kezelhetetlenség határát, ugyanakkor a háttérben azért bőven kapunk a szakma szépségeiből, de a magyar fejlesztők (az European Ship Simulator alkotói gárdája) munkájából hiányzik a This is the Police eleganciája.

ADATOK

KIADÓ **astragon Entertainment GmbH**

FEJLESZTŐ **CyberphobX Ltd.**

MŰFAJ **stratégia**

MULTI **nincs**

GÉPIGÉNY

Quad-Core 3 GHz CPU, 4 GB RAM, DirectX 11 komp. VGA 1GB VRAM-mal (GeForce GTX 700 vagy ATI Radeon HD 79xx), 3 GB HDD.

ÉRTÉKELÉS

A rendfenntartás a PT: Imperióban inkább szimuláció, mint kaland, így aztán logisztikai, stratégiai elemekből nincs hiány, de a baráti árcédula mellé (18 euró) hasonló irányítás is elkélt volna.

GRAFIKA: **60%**
HANG: **75%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **65%**

PRO

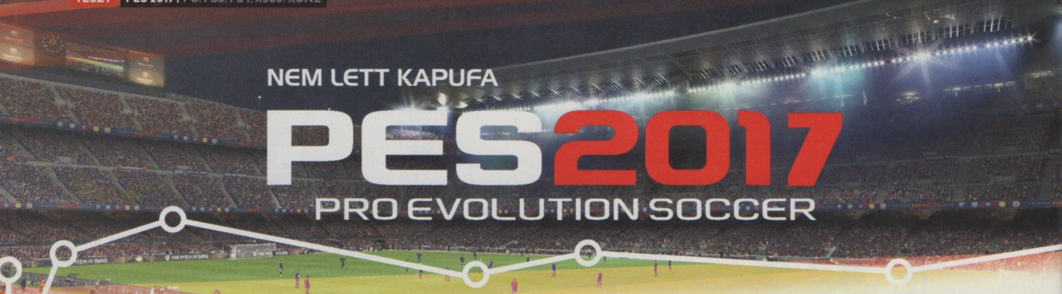
A géppark és az állomány széleskörű felhasználhatósága, rengeteg lehetőség, és a támogatott nyelvek között ott a magyar is.

KONTRA

Az MI nem egy IQ bajnok, és a kezelőfelületen is lenne mit egyszerűsíteni.

68%

SZIMULÁTORVILÁG
A Farm Expert 2017 egy átfogó farmszimulátor, fejlett talajfizikával és realisztikus vezetési modellel. Játssz egy hatalmas, szabadon bejárható világban, javítsd meg a licencelt járműveket a műhelyedben, tenyéssz állatokat, műveld a földjeid, gondozd a gyümölcsöskerted és az üvegházadban található növényeid!
2017 © Playway. All rights reserved. Developed by Silden.
PC DVD-ROM
Farm Expert 2017
Farm Expert 2017
MEGJELENT!
SHIPS 17
GIANT MACHINES 2017
Demolish & Build Company 17
ROBOT SQUAD 2017
MEGJELENÉS OKTÓBERBEN
3+
PC GAME
HU
© 2016 PlayWay. All rights reserved. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved.
CENEGA
PlayWay



NEM LETT KAPUFA

PES2017

PRO EVOLUTION SOCCER

[ÍRTA POZANDR] A Konami Pro Evolution Soccer-sorozata hosszú ideig kullogott a nagy riválís FIFA mögött. Három évvel ezelőtt azonban a széria újjászületett, tavaly pedig a nyerő tizenegy egyik legjobb része jött létre. Vajon ebben az évben a Konami képes még többet nyújtani? Itt a válasz!

A Pro Evolution Soccer 2016 tesztünket ott fejeztük be, hogy a 20. évfordulóhoz méltó, kitűnő játékélményt nyújtó programot adott ki a Konami, melyet lehet élvezni, lehet szeretni, még akkor is, ha a prezentáció és a tartalom területén azért van mit fejleszteni. A foci a világ legnépszerűbb sportja, amit milliók követnek mindenhol, és amit milliók játszanak otthon, a karosszék kényelmében. Azt rögtön ki kell jelentenünk, hogy a PES új része nem hozott alapvető újításokat, csak tovább csiszolta azt a nagyszerű játékmenetet, amiért az előző felvonást annyira szerettük. Ez erénye!

MINDEN HÉTEN HÁBORÚ

„Irányítsd a valóságot!" – mondja a mottó és ez az, ami a játékmenetben a legnagyobb változást hozza. A Real Touch elnevezésű rendszerrel a labdakezelés és irányítás még valóságosabbá vált. Ennek használatával tényleg olyan érzésünk lehet, hogy az történik a pályán, amit mi szeretnénk látni. A precíziós passzokkal pontosan annak a csapattársnak lehet átadni a labdát, akinek szeretnénk, szögletet úgy rúghatunk, ahogy akarunk, és még egy, a kapunk előtt kialakult veszélyes szituációt is a saját előnyünkre fordíthatunk. Ez persze nem jelenti azt, hogy egy meccsen a csatárral elfutva az ellenfél kapujáig rúgunk öt gólt, itt bizony nagyon keményen meg kell dolgozni a sikerért. A veterán PES játékosoknak persze könnyebb dolguk van, de újoncként alaposan meg kell gondolni, hogy kinek, hogyan és mikor adjuk át a labdát, mikor keveredünk fizikai küzdelembe. Az ellenfél soha nem pihen, sőt igyekszik a hibáinkat kihasználni. Már a legelső mérkőzést elindítva is feltűnik, hogy mennyire dinamikus játékmenetet alkottak meg a fejlesztők: egy perc unalom sincs, a pályán látható eseményeknek csak az ügyességünk és a képességeink szabnak határt. A valóságos játék érzésére remekül rásegít a mesterséges intelligencia: a mezőnyjátékosok ott vannak, ahol szükség van rájuk, legyen az támadás vagy védekezés, parancsra megszerzik a labdát, illetve a kialakult helyzetnek megfelelően reagálnak, ezt pedig nagyszerű látni és átérezni egyaránt. A kapusok jól védenek, a sajátunk a legtöbb lövést képes megfogni, de persze nem mindet.

Annak ellenére, hogy az MI jól szerepel, meg lehet tapasztalni néhány érdekes bírói döntést is: egyszer például piros lapot ítélt meg egy lábbal végrehajtott becsúszó szerelésért. Ez persze reflektál a valóságra, hiszen az elmúlt években az élő játékvezetők is elkezdték szigorúbban megítélni ezt a technikát, de feltétlenül szükséges egy játékban is ilyen kemény ítéletet hirdetni? Az eredmény elérése persze játékostól és játékstílustól függően változhat, de lapos keresztlabdákkal indítva a támadást a siker sokkal előbb jön el, mint más módszer alkalmazásával. A taktikai lehetőségeknek egy további lökést ad az úgynevezett Total Team Control. Ez előre meghatározott magatartásmintákat takar, amikkel edzői szerepbe lehet bújni: a stratégia menet közbeni változtatására szolgálnak. Arra lehet utasítani a csapatot többek között, hogy rohanjanak előre, vagy éppen húzódjanak vissza a 16-os vonal elé. Használatuk egyszerű, jól is működik, de ezeket sajnos nem lehet megváltoztatni.

ADATOK

KIADÓ **Konami**

FEJLESZTŐ **PES Productions**

MŰFAJ **sport**

MULTI **van**

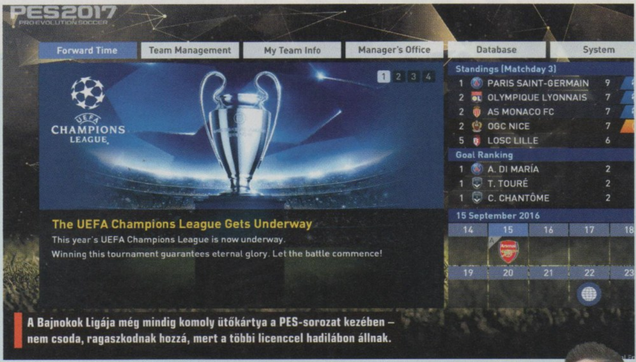
INFO

A Pro Evolution Soccer 2017 2016. szeptember 15-én jelent meg, PS4-en és Xbox One-on 18 ezer forintba, előző generáción 15 ezer forintba, PC-n 13 ezer forintba kerül.

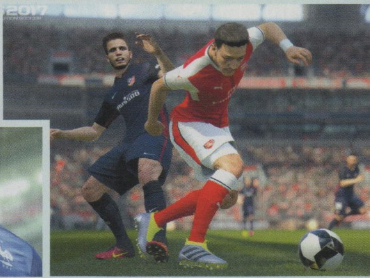
A játékosok interakciói még realisztikusabbak lettek, igaz, nem is vártunk mást, amikor a konkurencia is épp motort váltott egy fejlettebb engine-re.

MIKROTRANZAKCIÓ A PES 2017-BEN

A Konami új játéka is kapott egy mikrotranzakciós rendszert, ez elsődlegesen a MyClub játékmódban jelenik meg. 310 és 30 000 forint között lehet vásárolni MyClub érméket. Ezeket elsősorban játékos-megfigyelők felbérlésére használhatjuk, ugyanakkor pénzt nem szükséges költeni. Teljesítmények elérése esetén kisebb mennyiségekhez hozzá lehet jutni, de a megfigyelőket ki lehet fizetni GP pontokkal is. Utóbbiakból szinte mindenért ad a játék, legyen az akár egy gólszerzés, egy szép szerelés vagy a Total Team Control valamelyik variációjának beállítása. Most lehetne hőzöngeni a mikrotranzakciók miatt, de sajnos 2016-ra ezek jelenléte mondhatni általánossá vált.



A Bajnokok Ligája még mindig komoly ütőkártya a PES-sorozat kezében – nem csoda, ragaszkodnak hozzá, mert a többi licenccel hadilábon állnak.



LEGENDA VAGYOK

Játékmódok tekintetében az új felvonásban is a MyClub, illetve a MyLeague és a Be a Legend nyújtja a leghosszabb szórakozást, de ezek tavaly óta nem változtak a szükséges és az elvárt mértékben. A MyClub-módban a legjobb csapat összeállítása rengeteg teendőt igényel, és ha egy híresebb sztárt akarnánk megfogni, akkor bizony le kell őt nyűgöznünk a megnyert meccsekkel, sikeres játékosokkal. Ha ez nincs meg, szóba sem fog velünk állni. Szerencsére még ebben az esetben is bevethetők a játékos megfigyelők/toborzók, akik különböző, általunk megadott szempontok alapján végzik kutatásukat. Ezek közül az elsőt ingyen kapjuk, később már súlyos összegeket kell fizetni értük, ennek módjáról szól keretes írásunk.
A fenti belcím ezenkívül érvényes a Master League-re és a Be a Legendre is. Utóbbival nevenincs versenyzőnkkel lehet a csúcsra jutni, és bizony nagyszerű érzés tud lenni, amikor egy kis csapat játékosaként az ember legyőz egy jóval erősebb csapatot úgy, hogy csak egy játékost lehet irányítani: a saját virtuális alteregónkat. Ennél a két módnál is fontos figyelni a transzferpiacot, mert fejlesztés ezen a területen is történt. Egyrészt különválasztották a rendelkezésünkre álló fizetési és átigazolási büdzsét (a fizetéseket alacsonyabb összegből kell kigazdálkodnunk), másrészt az egyezkedésre vonatkozó menüpont – teljesen logikus módon – bekerült a csapatmenedzsmenthez. A játékosok megszerzése is egyszerűsödött, de a naptárt figyelni kell, mert ha elcsúszunk a tárgyalásokkal,

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Intel Core 2 Duo 1.8 GHz, 1 GB RAM, 1 GB VGA, 8 GB HDD.

A játékmenet még tovább javult, a kötelező finomhangolások megtörténtek, de nagy újításokat ezúttal sem kaptunk.

GRAFIKA: **88%**
HANG: **82%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **92%**

PRO

A Real Touch rendszer nagyon jól működik és az online meccsek is stabilabbak lettek.

KONTRA

Természetesen a licencek hiánya a legnagyobb gond, illetve vártunk volna néhány jelentősebb újítást.

88%

a végső átigazolási határnapról is lemaradhatunk. A szerződésekre azonban érdemes odafigyelni, mert egy-egy játékos érkezhet meghatározott időre (6/12 hónap) is, így idejének leteltével egyszerűen továbbáll, mi pedig ismét nekiveselkedhetünk a keresésnek. Ugyanakkor kölcsönzött játékosok esetében a nálunk töltött idő alatt lehet végleges pozíciót ajánlani nekik. Bővültek a csapatszerepek, lehetőség van minden játékos egyéni képességeit (ollózás, fejelés stb.) fejleszteni, ezeknek meghatározott előfeltételük lehet. Apróság, de hasznos pont, hogy a menedzser egy új pontban áttekintheti az eredményeit, a megszerzett helyi és nemzetközi kupáktól kezdve az új munkaajánlatokig. Ezek a finomhangolások tovább mélyítették az általános élményt, de szükség lenne már valami frissre, valami igazán egyedi, új dologra.

A PES idén is bebizonyította, hogy a FIFA-n túl is van élet. Csak a fránya licencek foghíjasak.

HANGULATBOMBA

A Pro Evolution Soccer 2017 a látvány terén is fejlődött (PC-n sajnos nem, morognak is érte eleget), a közönség képes nagyon jó hangulatot teremteni, a továbbfejlesztett és új animációknak köszönhetően pedig úgy érezzük, mintha egy valódi focimeccsen vennénk részt. A támadók egy-egy kihagyott ziccernél a fejüket fogják, gólszerzésnél egymás hátát veregetik, odaszaladnak a stábhoz, miközben a pálya szélén fotósok lesik a játékosok minden mozdulatát. A kommentátorok szerepkörében továbbra is Jim Beglin és Peter Drury hallható, de a szövegeik fordulatai túlontúl gyakran ismétlődnek. A licencek hiánya ugyanolyan fájó pont, mint eddig. Igaz, az elmúlt évekhez képest javult a helyzet, hiszen a Konami több európai és dél-amerikai csapatot szerzett meg, de ez nem elég az üdvösséghez. További negatívum, hogy a program sokat tölt. Szerencsére a menüben ez nem érezhető, az pedig, hogy a csempés megjelenítés tetszik-e vagy sem, egyéni kérdés. Végszóként elmondható, hogy a játék a bevezetett újításoknak köszönhetően még jobb lett, labdaélmény szempontjából egyedülálló, és ha a Konami megszerezne minden jogot, akkor jönne csak el a Kánaán.

„LÉGIÓ A NEVEM, MERT SOKAN VAGYUNK"

World of Warcraft Legion

[IRTA **CHRIS**] „Ez a WoW legjobb kiegészítője!" – Hallottuk ezt már eleget, de idővel mindig rájövünk, hogy bizony nem is ez, hanem amaz, és különben is a vanilla-időknél semmi sem volt jobb. Ahogy öregszünk, úgy szépíti meg az idő az emlékeinket, a WoW pedig az elmúlt 10 év alatt bőven adott számunkra emlékeket.

Bár a WoW nem mai darab, az epikus pillanatok a Legion című kiegészítőből sem hiányozhatnak. Több száz órányi szórakozás vár a telepítés után.

De mi a helyzet a most, a hatodik kiegészítő megjelenésekor? Tényleg halott a WoW és a Legion csupán megkeseredett kísérlet arra, hogy életben tartsa a Blizzard a játékot? Egyáltalán játszik még valaki MMORPG-vel? Nos, ahogy azt már számtalanszor elmondtuk az elmúlt évek alatt, a World of Warcraft köszöni szépen, de nagyon is jól van. Annyira jól, hogy az első héten közel 3.5 millió eladott példánnyal nyitott annak legújabb kiegészítője. Ez már önmagában is eszméletlenül nagy szám, de ha ehhez hozzávesszük, hogy egy havidíjas szerepjátékról beszélünk, elképzelni is fáj, mekkora széfbe tolják be a pénzt a Blizzard főhadiszállásán. A Legionről tehát már rögtön kijelenthetjük, hogy eszméletlen sikeres lett, de vajon jó is?

MINDEN VÁLTOZIK

Tíz év rengeteg idő. Ennyi ideje van talpon a WoW, s ezalatt számtalan változáson esett át az egész játék.

ADATOK

KIADÓ
Blizzard Entertainment

FEJLESZTŐ
Blizzard Entertainment

MŰFAJ
MMORPG

MULTI
van

INFO

A World of Warcraft: Legion 2016- augusztus 30-án jelent meg, kizárólag PC-re, mint a WoW legfrissebb kiegészítője. A játék ára 10 490 Ft, de szüséges hozzá az alap WoW is. A program havidíjas.

És most nem csak új tartalmakra, kasztokra, fajokra és szakmákra gondolok, hanem teljes ráncfelvarrásokra, melyek során gyökerestül téptek ki nemkívánatos elemeket a programból, vagy alakítottak át már meglévő területeket. Ezek a változások pedig mindig jót tettek a játékélménynek, s a játékosok többsége örömmel fogadta érkezésüket, annak ellenére, hogy ezeknek köszönhetően sokat egyszerűsödött a WoW. Ez a trend pedig tovább folytatódott a Legion esetében is, aminek megjelenése alaposan megkavarta a kasztrendszereket, felborítva ezzel mindent, amit eddig erőegyensúlyról vagy épp a saját karakterünkről tudtunk. Az első és talán legfontosabb változás ugyanis az, hogy a játékban található 11 kaszt képességei átalakultak, sok közülük teljesen eltűnt. Megszűnt például a dupla specializáció és most már gyakorlatilag bárki bármikor (na jó, szinte bármikor) váltogathat saját specializációi közül, beleértve a talentjeit is (tudjátok, tank, gyógyító vagy sebzésosztó). Így aztán minden egyes karakterosztály számára adottá vált a lehetőség arra, hogy egy-egy harc vagy esemény előtt változtasson beállítottságán, vagy finomítson azokon, ami rendkívül hasznos funkció. A képességek közül számtalan áldozatává vált a nagy átalakításnak, kikerült vagy teljesen átalakult egy rakás skill. Ennek hála megint sokkal átláthatóbb és élvezhetőbb lett a játék, hiszen jóval kevesebb gombot kell nyomogatnunk, így gyakorlatilag több időnk lett figyelni, hogy mi is zajlik voltaképpen a játéktéren. Bár eddig is próbálkozott a Blizzard a kasztok átalakításával, ilyen mértékű nagytakarításra még sosem szánták rá magukat.

Az öt legjobb dolog

Ahogy minden eddigi WoW-kiegészítő esetében megszokhattuk, a Legion is tele van olyan újdonságokkal, melyek mágikus erővel csábítják vissza az idővel lemorzsolódott játékosokat Azeroth földjére. Az ilyenekből szemezgettünk most ötöt, egészen pontosan azokat, amelyek teljesen új ízt kölcsönöznek a World of Warcraftnak. A cikkben is kitérünk rájuk.

Az új Demon Hunter kaszt

A Legion érkezésével új kaszttal bővült a repertoár, a 11 meglévő mellé érkezett a sötét múltú Demon Hunter, aki dupla pengéivel kaszabolja darabokra ellenfeleit. Gyors, közelharci karakter, akiből tankot vagy sebzésosztót faraghatunk.

Az Artifact fegyverek

Kikerültek a játékból a lootolható fegyverek, és minden játékos kapott pár kegyetlenül erős tárgyat helyettük. Ezeknek a cuccoknak a különlegessége, hogy többféleképpen fejleszthetők, így gyakorlatilag új passzív és aktív tulajdonságokat adnak forgatóiknak.

A Class Hall megjelenése

A Warlords of Draenorból jól ismert helyőrségeket leváltották a Class Hallok, amelyekben a különféle kasztok intézhetik mindennapos dolgaikat. Követőket toborozhatnak maguk mellé, küldetésekre küldhetik őket, fegyverüket fejleszthetik és kutatásokat indíthatnak el.

A World Questek bevezetése

A 110-es szintet elérve megnyithatjuk a world questeket, így több száz, folyamatosan változó és véletlenszerű küldetés jelenik meg a térképen. Ezeket teljesítve új tárgyakat, artifact powert és hasznos reputációt farmolhatunk, szóval gyűrjatok rájuk!

Megújult PvP-rendszer

Kikerültek a játékból az elkölthető Conquest és Honor pontok és gyakorlatilag megújult a teljes PvP-felület. Megjelent egy kizárólag PvP területeken használható talent-fa, valamint a Honor pont most már tapasztalatipont-szerűen gyűjthető érték.

A már meglévő 11 karakterosztály mellé pedig most érkezett még egy, a Demon Hunter, aki egy új hős osztályú karakter a játékban, tehát szintezését nem a nulláról, hanem majdnem az elérhető maximumról, azaz 98-ról kezdhetjük meg. A Demon Hunter egy közelharci karakter, aki két duplapengéjű fegyverével vág utat az ellenfelein keresztül. Eszméletlenül mozgékony, gyors, és ha megfelelő tempóval öli az ellenfeleit, még strapabíró is, ugyanis leölt áldozatai lelkéből táplálkozik, melyeket felzabálva magasan tudja tartani az életerejét.

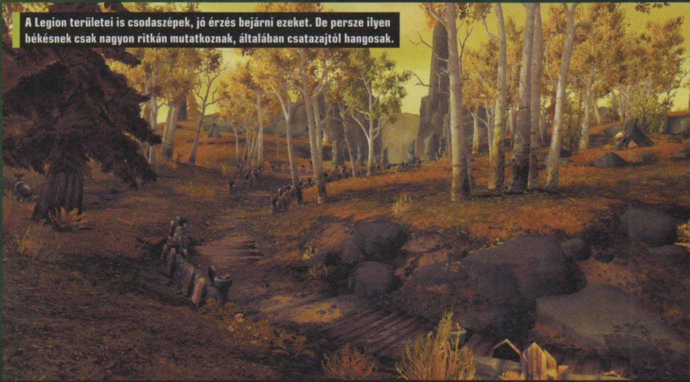
> A Blizzard ezúttal is nagyon kitett magáért. Nem csak a tartalom bővült, de a korábbi kiegészítők hibáit is orvosolják a Legionben.

Képes siklani a levegőben, szárnyai és szarvai vannak, szóval úgy néz ki, hogy azonnal készíteni akarunk majd magunknak egyet. Viszont a többi kaszttal ellentétben nem 3 vagy 4, hanem csak 2 specializációt kapott, tehát csak sebzésosztóként vagy tankként vethetjük be, amiből az utóbbiként nem annyira hatékony, viszont előbbiben hihetetlen számokat képes produkálni tömeges harcok során. Nagyon úgy néz ki, hogy az egyik legjobb sebzésosztót kaptuk meg a személyében.

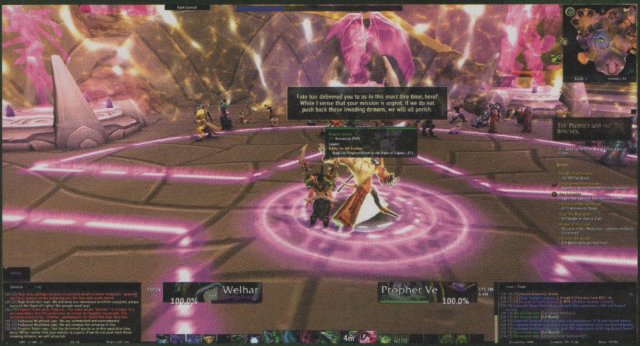
EREKLYÉT TESSÉK, OLCSÓ!

Az új kiegészítővel természetesen új sztori is érkezik, mely szerint már megint egy invázió küszöbén állunk, amelyben a Légió épp lerohanni igyekszik Azeroth népeit, elpusztítva ezzel mindent, ami szép és jó. A dolog hátterében most is az a Gul'dan áll, aki már évek óta megkeseríti az azerothiak életét mindenféle kataklizmikus esemény elindításával, és akit már a Warcraft-filmben is nagyon meggyűlölhettünk. Ahogy haladunk előre a személyre szabott történetünkben, úgy ismerjük meg, hogyan próbálják meg a helyiek felvenni a harcot az egyre agresszívabban terjeszkedő, gonosz Fel mágiával, és a hatására eltorzult teremtményekkel. A kiegészítő egyik nagy újdonsága is ezzel kapcsolatban érkezik, ugyanis sokkal jobban előtérbe került a történetmesélés, amit ráadásul most nem egy irányból, hanem többől is végigkövethetünk annak hála, hogy induláskor megválaszthatjuk, hogy az új területek közül melyiknél kívánjuk megkezdeni kalandjainkat. Ez egy elég érdekes új rendszert is magával hozott, ami a WoW történetében páratlan: a területeken lévő ellenfelek szintje mindig a mi szintünkhöz igazodik, leszámítva pár eldugottabb helyet és az új kontinens középső, végjátékra tervezett zónáját, Suramart. Ha pedig sikeresen megoldottuk a helyiek gondjait, és elérjük a maximális 110-es szintet, megkapjuk az expanzió másik nagy újdonságát is, a world questeket, amik voltaképpen egy véget nem érő, ismételhető quest-sorozatot nyújtanak számunkra. Ennek lényege az, hogy folyamatosan jelennek meg a világban számunkra megoldandó küldetések, melyek teljesítésével új, egyre jobb felszereléseket, reputációt és rengeteg hasznos holmit farmolhatunk ki magunknak.

Ehhez az új, véget nem érő harchoz pedig kapunk egy új fegyvert is, pontosabban fegyvereket, melyekkel végre úgy érezhetjük magunkat, mint valami szuperhős a Warcraft-univerzumból. A Legionben minden kaszt és azon belül minden specializáció számára elérhetővé válik egy-egy úgynevezett artifact fegyver, amelyek a Warcraft világ legdurvább, legpusztítóbb, leghíresebb gyilkoló eszközei, megszerzésükről egészen idáig csak álmodhattak a játékosok. Olyan hatalmas erővel bíró tárgyakról



A Legion területei is csodaszépek, jó érzés bejárni ezeket. De persze ilyen békésnek csak nagyon ritkán mutatkoznak, általában csatazajtól hangosak.



beszélünk, melyek még az eddig ismert legritkább, úgynevezett legendary cuccoknál is értékesebbek. Na, ezekből kap most mindenki egyet az indulást követő 15. percben. Az artifact fegyverek különlegessége, hogy saját fejlődési fával rendelkeznek, melyen keresztül külön testreszabhatjuk azokat, ezáltal téve magunkat egyre brutálisabb harcossá, gyógyítóvá vagy tankká. Ehhez a művelethez viszont mindegyik eszközbe úgynevezett artifact powert kell töltenünk, amellyel voltaképpen „tapasztalati pontot" csurgatunk bele – ez egy bizonyos szint után új képességeket nyit meg számunkra a fegyveren. De ha mindez nem lenne elég, még úgynevezett relicekeket is tömhetünk beléjük (3 foglalat található mindegyik tárgyon), melyekkel további tárgyszinttel és képességekkel bővíthetjük ki azokat. Bár eleinte gyorsan peregnek felfele a szintek a fegyverünkön, később egyre lassabban tudjuk feltölteni azokat artifact powerrel, aminek köszönhetően akár hónapokra is leköthet minket a játék, mire képesek leszünk egy fegyvert teljesen kimaxolni. Ilyen artifact powert egyébként gyakran kapunk az előbb említett world questek teljesítése után, ezzel rögtön két legyet ütöttek a készítők: sikerült mindenkit nap mint nap a játék elé ültetni, valamint kicsalogatták a játékosokat újra a „játszótérre", ahol tényleg pezseg az élet. Az előző kiegészítő sokak által kritizált pontja ugyanis pont az volt, hogy mindenki bevackolta magát a saját helyőrségébe, és szinte nem is találkoztak egymással a kalandorok, hacsak nem raidre vagy dungeonözésre gyűltek össze.

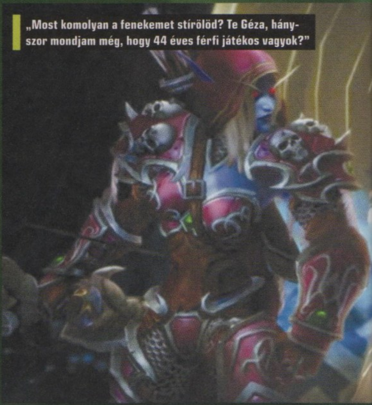
A NAGYCSARNOK

De bármilyen sok kritikát is kapott az előző expanzió, a Warlords of Draenor, az ott bemutatkozott helyőrségeknek azért megvoltak a maguk szépségei. Ezt szerencsére a készítők is látták, ezért aztán nem kukázták az egészet a Legion érkezésével. A helyőrségek szerepét most átvették a Class Hallok, amelyek olyan gyűjtőterületek, ahol az adott kasztok képviselői végezhetik az olyan napi teendőiket, mint például az artifact fegyverük fejlesztése. Minden kaszt saját, egyedi csarnokot kapott: a sámánok a Mealstormban gyülekeznek, a druidák Dreamgrove erdejében pihenik ki a fáradalmaikat, a demon hunterek pedig egy Fel Hammer nevű lebegő erődben tervezhetik meg, hova csapjanak le legközelebb, és így tovább. Ez a csarnokosdi azért is jobb, mint a dreanoros elődje, mert végre nem érezzük magunkat teljesen egyedül az univerzumban, mellette pedig megtartotta azokat az elemeket, amiket élveztünk. Ilyen például a követőink rendszere, akikből most jóval kevesebb van (25 helyett 5), de ugyanúgy elzavarhatjuk őket rövidebb-hosszabb küldetésekre, ahonnan értékes cuccokkal térhetnek vissza, valamint testőrként magunk mellé is állíthatunk valakit, aki mindenhova követni fog minket. Ugyanitt átalakíthatjuk fegyverünk kinézetét is, hogy mégse nézzünk már ki úgy, mint mindenki körülöttünk. Ennek kapcsán érdekesség, hogy számtalan szín és formakombinációt csak különleges achievementek elérésével oldhatunk fel. Tehát például egy kékeslilán csillogó kard forgatójáról majd elmondhatjuk, hogy ő igazi kemény csávó, mert már túl van a 320 ezredik ellenséges játékos leverésén is. Ezekbe a Class Hallokba az új központi városból, Dalaranból juthatunk el, ami ismerős lehet a második kiegészítőből, ahol már szolgált központi gyűjtőhelyként – csak persze ezúttal átalakult egy picit.

MINDEN VÁLTOZIK

Ha pedig már átalakításról esett szó, említsünk meg még párat! Újfent sokat változtak a szakmák, de sajnos nem igazán az előnyükre. Ugye ezek a szakmák arra jók, hogy

A fejlesztők nem titkolt célja, hogy visszacsábítsák az idő közben elvándorolt játékosokat. Ez sikerült. De vajon itt is tartják őket?


„Most komolyan a fenekemet stírölød? Te Géza, hányszor mondjam még, hogy 44 éves férfi játékos vagyok?"

Most már mobilon is WoW-ozhatunk

Az előző kiegészítő esetében már felmerült az igény arra, hogy mobil applikáción keresztül intézhessük a helyőrségünkhöz köthető feladatokat. Jellemzően ilyen volt a követőink menedzselése, mely olyanynyira sokszor igényelte a játékba való visszalépést, hogy az esetenként bosszantó volt. A Legion esetében már gondoltak erre a készítők, és egy hivatalos applikációt adtak ki mellé, amivel intézhetjük a Class Hallunkban lévő teendőinket. Ezen az appon keresztül fejleszthetjük követőinket, elküldhetjük őket küldetésekre, kutatásokat indíthatunk el, valamint áttekinthetjük, hogy hol, milyen World Questek aktívak, így nem maradunk le egyetlen értékes lootról sem.

World questek ide, új kaszt oda, a WoW azért még mindig a farmolásról és a megannyi érdekes dolog felfedezéséről szól.

a segítségükkel különféle páncélokat, tárgyakat vagy egyéb kiegészítéseket készítsenek a játékosok, melyeket többnyire aukciós házakban értékesíthetnek egymás közt. Most úgy néz ki, hogy az új kezdő receptek elég haszontalanok lettek, ezért szinte senki sem bíbelődik a szakmák gyakorlásával. A jobb, ritkább receptekért meg olyan sokat kell farmolni, hogy mire megszerezzük azokat, már értéktelenné is válnak, hiszen mire el tudjuk készíteni valamelyiket, már biztosan kipotyog valamilyen jobb tárgy egy instance-ból vagy raidből. Viszont jó hír, hogy sokat változott a PvP, azaz a játékos-játékos elleni rendszer, ráadásul előnyére, így immáron azok számára is csalogatóvá teheti ezt a területet, akik eddig ódzkodtak tőle.Átalakult a Honor és Conquest pontok rendszere is, ezekből már nem vásárolhatunk magunknak PvP-cuccokat. A Conquestek teljesen eltűntek, a Honor pedig egy újfajta tapasztalati pontszerű mértékegység lett, amit PvP küzdelmek során gyűjthetünk. A Honor pontok gyűjtése pedig Honor szintlépésekhez vezethet, s ahogy lépkedjük a Honor szinteket, úgy szerezhetünk egyre értékesebb cuccokat és képességeket. Ezzel együtt érkezett egy új PvP talentrendszer is, ami csak és kizárólag PvP területeken kap értelmet, ide érkeznek majd fejlődésünk során új passzív és aktív képességek, amiket megfelelő szinteken aktiválhatunk. Ha pedig elérjük az 50. Honor-szintet, akkor a Call of Dutyból ismerős módszerrel prestigeszintet is ugorhatunk, amivel lenullázzuk az addig elért képességeinket, de cserébe kaphatunk új titulusokat, hátasokat és új megjelenéseket az artifact fegyverünkre. Mikor a tesztünket írjuk, a várva-várt PvP szezon még nem kezdődött meg, de már most tisztán látszik, hogy milyen potenciál van eme rendszer mögött, szóval bízunk benne, hogy jól fog vizsgázni élesben is.

MERT EZ JÓ NEKEM

Viszont hiába kívánkozik ki belőlem, hogy leírjam, ez a legjobb kiegészítő a Wrath of the Lich King óta, merthogy milyen király a Demon Hunter és milyen eszméletlen sok teendő akad a játékban, ami hónapokra is leköthet minket, ha pár hónap múlva olyan üressé válik a WoW, mint az előző kiegészítő esetében.

A Legion jelenleg úgy néz ki, hogy tényleg az eddigi legjobb expanzió, ami valaha készült, ugyanis tele van tartalommal, az újdonságok pedig nagyon jót tettek a játéknak. Úgy érzem, hogy a drasztikus átalakítások a javára szolgáltak mindenkinek. Viszont ugyanezt írtuk a Dreanorról is, és a Catalysmről, de még a sokak által ekézett Pandaria is kilencven valahány százalékot kapott tőlünk, úgyhogy most óvatosabban lelkendezem, mint azelőtt.

A Legion tényleg nagyon-nagyon jó, hihetetlen, hogy mennyire élvezem. Úgy szippant magába, mint ahogyan a Burning Crusade tette, és képtelen vagyok szabadulni tőle. Erre pedig csak egy jó játék képes, nem igaz? Nos, ezzel nyugtatom magam, mikor leírom az értékelésem pontszámát.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Intel Core 2 Duo E8500, 2 GB RAM, GeForce GT 440 vagy Radeon HD 5670 VGA, 45 GB HDD.

Minden nagyon szép, minden nagyon jó, mindennel meg vagyunk elégedve. De ha 3 hónap múlva elfogy a tartalom, nagyon fogunk sírni.

GRAFIKA: **75%**
HANG: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

PRO

A world questek, az artifact fegyver és gyakorlatilag az összes újdonság rendkívül addiktívvá varázsolta újra a WoW-ot, a Demon Hunter pedig nagyon.

KONTRA

Most még nem igazán akad ilyen, hacsak nem a szakmák.

87%

LENGYEL VETÉSFORGÓ

Farm Expert 2017

[ÍRTA JOHNBART] A suli és az őszi vetési időszak rajtjával beköszöntött a farmjátékok érési szezonja is, melyet idén a lengyel Silden próbálkozása indít. Bár a Farm Expert több téren is köröket ver a sok éve futó Farming Simulator-sorozatra, végül mégis elakad a sáros szántóföldön.

Szomorú, bár sejthető fejlemény ez, a toruni stúdió ugyanis másodjára próbál meg a Farm Expert 2017-tel (innentől FE2017) elcsenni egy szeletet a Farming Simulator (innentől FS) sorozat uralta műfaj gyümölcstortájából. A törekvés elismerésre méltó, a végeredmény pedig, a játékmenetet nézve, egyáltalán nem rossz – a probléma a technikai háttérrel van, ott ugyanis a brigád farmja messze van még a mintagazdaságtól.

Nagyon szépen érett a Farm Expert 2017, a gyümölcs azonban csak megrohadt a végére.

(H)ŐSTERMELŐK

De ne szaladjunk ennyire előre, inkább lássuk, hogy miben virít az FE2017! A kulcs a realizmusban rejlik, a csapat ugyanis jól felismerte, hogy kazuár címként nem tudna kilépni a FS árnyéka mögül, a játék így az azonos alapvetést (azaz egy kis farmgazdaság felvirágoztatását) a konkurenciához képest több kihívással adja el. Ez már a pályaválasztásnál szembetűnő, az elérhető négy terep ugyanis eltérő kezdőjavakkal indít: Olaszországban nagy az alaptőke, de csak egy traktorral kezdünk, a nyugat-európai tóvidéken ennek ellenkezője a helyzet, a hegyvidéken kombájnainkkal azonnal arathatunk, Közép-Európában pedig közepes mennyiségű géppel és pénzzel örököljük eleink földjeit.

Noha a kezdőviszonyok eltérnek, mindenütt ugyanazon három ágazat érhető el. A hagyományos földművelés keretében gabona- és répafélék, valamint burgonya és fű növesztésével tehetünk szert haszonra. Akik a kajáló-kakiló jószágra esküsznek, tehenet, kacsát, tyúkot, lovat, kecskét és juhot nevelhetnek; a kisebb terményt preferáló nagygazdák ugyanakkor üvegházas vagy szabad ég alatti gyümölcstermesztéssel kaszálhatják az eurókötegeket. Bár a játékmenet akkor tárul ki igazán, ha mindhárom vonalat kipróbáljuk, terjeszkedni óvatosan érdemes, egyrészt mert az állatoknak szükséges takarmányt szintén nekünk kell megtermelni (már ha nem akarjuk, hogy éhen vesszenek), másrészt pedig mert a földeken nem lehet felváltva gabonát és gyümölcsöt ültetni. Váltás esetén bérmunkásokkal kell felkészíteni a terepet, érdemes hát minden földet egy adott „szakterületen" művelni.

ADATOK

KIADÓ **PlayWay S.A.**
FEJLESZTŐ **Silden**
MŰFAJ **szimulátor**
MULTI **van**

INFO

A Farm Expert 2017 iskolakezdésre érett be: szeptember elsejétől a Steamen 20 euróért, míg dobozosan itthon ötezer forintért szerezhető be.

„ELVADULT TÁJON GÁZOLOK"

Az MI-munkásoknak egyébként is fontos szerep jut, mivel karrierünk elején nincs elég eszközünk minden munkafolyamat (pl. permetezés, aratás, négyévenkénti meszezés) elvégzéséhez, így néha saját géppel érkező alvállalkozókat kell bérelnünk. A munkalista mellett viszont nem árt sasolni a naptárat sem, a játék ugyanis igyekszik valósan szimulálni az érési folyamatot. A kora tavasszal ültetett gabonát így csak nyáron arathatjuk, gyümölcsösök telepítése esetén pedig legalább egy évet kell várni az első termésig. Az éréshez vezető hónapokat-éveket persze nem kell végigülni, az idő múlása hat fokozatban gyorsítható, mellette pedig egész napokat és hónapokat is átugorhatunk. A naptárat egyébként haszonállatok tartásánál sem árt lesni, jószágaink ugyanis az évek múltával megöregednek, jó áron túladni pedig csak akkor lehet rajtuk, ha még nincsenek fél lábbal a sírban.

A realizmus a termelési-érési szimuláció mellett persze a kisebb részletekben is jelen van. A vezetési modell pl. két

SZOMSZÉDOS GAZDASÁGOK

A FE2017 mellett idén és jövőre több farmjáték is érkezik majd PC-re, melyekre érdemes lesz odafigyelni. A GIANTS Farming Simulator 17-je idén egy új pályával, továbbfejlesztett GUI-val és munkafolyamatokkal, új haszonállatokkal, illetve választható női karakterrel érkezik. A Techland felügyelete alatt jövőre megjelenő Pure Farmingot lineáris kampánya, nehéz küldetései és részletes(nek ígért) munkaszimulációja miatt várjuk. Végezetül ott van a szintén 2016-ra datált Cattle and Crops is, amely a FE2017-hez hasonlóan keményvonalas talaj-, jármű- és időjárás-szimulációval próbálja megvenni a témára fogékony népet.

„Hajnalodik, kiugrom az ágyból, a répaszedőm vár reám!"

nehézségi szinten érhető el, reálisabb beállítások mellett pedig meg kell barátkoznunk a kézi motorindítással és a manuális váltással is. Vasaink ugyanakkor használódnak is, így néha javítani kell őket a (megvehető) műhelyünkben, Farm Mechanic Sim szintű szimulációra persze ne számítsunk, a nagygenerál kimerül egy sima klikkfesztiválban. A vezetési modell legnagyobb fegyverténye mégis a Spintiresből átemelt talajdeformáció: a mezei munkák érezhetően formálják a talajt, a hátsó tengelyre szerelt plusz abroncsok hiányában így eléggé megszenvedhetünk a földeken, főleg ha balszerencsénkre elered az eső is: igazi dagonyában lehet ekkor részünk, ami simán hazavághat bármilyen talajrendezési munkát (de főleg betakarítást).

FÉLREMENT ARATÁS

Az FE2017 tehát több olyan, a realizmust erősítő elemmel is büszkélkedhet, amit a keményvonalas virtuális földművesek már évek óta várnak a FS-ben, a betakarítás viszont így sem problémamentes, a GIANTS nehézsúlyú agráreposzával szemben ugyanis a játék technikai téren ezer sebből vérzik. Ott van először is a fentebb dicsért talajszimuláció, amit talán kicsit túltoltak lengyel barátaink, mivel gépeink nem csak a szántóföldön, hanem kb. minden felületen lötyögnek-remegnek menet közben, ami főleg a termények pótkocsis közúti szállításánál zavaró. Érdekes momentumokban azonban a mezei munkák sem szűkölködnek: traktorunk-kombájnunk néha hajlamos elakadni a semmiben, vagy épp váratlanul meghalni egy kaptatón – ekkor csak a vasból való ki- és beszállás, és a motor újraindítása segít.

Rozoga lábakon áll a grafika is, a játékot hajtó Argon motor ugyanis nem valami combos: bár a kezelésbe vehető munkagépek kívülről szépen festenek, belterük már eléggé elnagyolt, a táj távolabbi (értsd: tőlünk 30-40 méterre eső) részeit pedig durva LOD-dal rajzolja ki az engine. A hangok terén szintén szerénykedik a program: a munkagépek monoton zaján és a finom madárcsicsergésen kívül nem nagyon hallani mást, a munka közben alapból felcsendülő zene pedig, bár hangulatos, elég hamar ismétlődik. A játékosprofilokkal is elég nyers a játék: egy fiókhoz csak egyetlen save slot tartozik (ami felül is íródik, ha pályát váltunk), a profilok között váltani (vagy épp az oktatópályákból kilépni) pedig csak a program újraindításával lehet.

A legnagyobb problémát mégsem a fentiek, hanem a játék barátságtalan kezelőfelülete jelenti. Amellett ugyanis, hogy a GUI eredeti angol változata, és így a magyar fordítása is itt-ott pontatlan (a tesztelt, boltokban kapható build pl. nem tartalmaz őszi gabonákat, noha a játékbeli leírás simán hivatkozik rájuk), egyúttal sok helyütt teljesen érthetetlen is: gondolom, ez az eredeti, lengyel szövegkönyv tükörfordítása.

MÁSODOSZTÁLYÚ TERMÉS

A FE2017-nek tehát idén sem jött össze a trónfosztás, még ha játékmenetében számtalan olyan elemet is tartalmaz, amit szívesen látnánk a GIANTS sikersorozatában is. Fontos persze, hogy a lenti százalék és a fenti elemzés a játék alapváltozatát veszi alapul, a Silden pedig több méretes tapaszt is tervez a játékhoz, így megeshet, hogy a következő hónapokban a technikai buktatók zömét javítják. Amennyiben ez megtörténik, úgy a jelenlegi árcímke mellett érdemes lehet majd rápróbálni a játékra, de ha marad a mostani nívó, akkor a zsáner napszámosai idén is a FS mellett kell, hogy letegyék az aranykoronát.

ÉRTÉKELÉS

JOHNBART

GÉPIGÉNY

Core i3 3.1 GHz processzor, 4 GB RAM, GeForce GTX 560 vagy Radeon HD6870 VGA, 15 GB lemezterület.

A Farming Simulator-sorozatnál komolyabb szimuláció, rosszabb technikai tálalásban. Hátha a következő rész polírozottabb lesz...

GRAFIKA: **60%**
HANG: **65%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **65%**

PRO

A talajfizika és a (konkurenciához képest) valósághűbb játékmenet kellemes felfrissítése a műfajnak.

KONTRA

Grafikai és fizikai hibák, átgondolatlan menürendszer, a kezelőfelület és a segédlet pedig pontatlan és sokszor érthetetlen.

63%

Ha hiányoltad a traktort a Spintiresből, akkor a Farm Expert esős napjain jól fogsz szórakozni.

A FRONTVONALON MARADVA

CALL OF DUTY: BLACK OPS 3 DLC-K

[IRTA BÜJTI] Mivel küszöbön a következő CoD, avagy az Infinite Warfare megjelenése, ez egyben azt is jelenti, hogy elérkeztünk a Black Ops 3 évadának végéhez. Négy DLC-csomag, 16 mulitplayerre kitalált pálya, valamint négy zombis kiegészítő a végeredmény, amivel 2016-ban elüthettük az időt. De a nagy kérdés az, hogy mennyire volt mindez élvezetes?

AWAKENING MAP PACK

Fejlesztő: Treyarch – **Kiadó:** Activision – **PC-s megjelenés:** 2016. 03. 03.

A sort az Awakening nyitotta, méghozzá egy igazi slágertérkép felújított változatával – a Skyjacked ugyanis a Black Ops 2 Hijacked vízi hajóját cserélte le egy, a levegőt meghódító járgánnyal. A felépítés maradt a két szélső, szűkebb ösvénnyel (falon átszaladással vagy egy kis kabinrésszel az iránytól függően), na meg a középső, nagyobb területtel és a két épülettel, illetve az ezek alatti szervizjárat is rendelkezésre áll a gerillák kedvéért. Aki szereti a gyors, mozgalmas harcokat, annak ez a Nuk3town mellett ideális választás, bár a Black Ops 3 eleve inkább a rushsoló harcmodorra lett kitalálva. Más kérdés, hogy a DLC-csomagnak ez az egyetlen igazán kisebb pályája, elvégre a továbbiak mind nagyobb területűek, többnyire komplexebb felépítéssel.

Egyfajta átmenet még a Rise, ami méreteiben nem annyira hatalmas, ráadásul a felépítése is hasonló, itt csak a két kis szobával kell vigyázni, amiknek ablakai két oldalról néznek a központi térre, illetve a két kezdőponton

szeretnek befeküdni az emberek a felállított csövekbe, a háztetőre, valamint a szemetes konténerbe. A Splash már érdekesebb, ami egy rendkívül színes vízipark, jegypénztárral, nagyon hangulatos felépítéssel, oldaljáratokkal – egyetlen komoly hibája is csak a megjelenés idején büntette a játékosok egy részét. Úgy alakult, hogy egy kis bugnak köszönhetően be lehetett mászni a falba, amit a tisztességtelenebb felhasználók ügyesen ki is használtak, ezzel pár hétig minden jóérzésű harcost elüldözve a pályáról. Az utolsó, a kiképzőpályás Gauntlet viszont a mai napig a kemperek melegágya a zöldes dzsungellel (a hive-os karakterek itt nagyon jól érzik magukat), miközben a másik két, teljesen eltérő övezetet (városi utca és jeges-havas objektum) alig használja valaki, pedig előbbi kifejezetten alkalmas a gyors akciókra, egy állóháború kialakulására. Egyébként igen, a Gauntlet három teljesen eltérő részre van felosztva, ezzel szimulálva az eltérő környezeti elemeket, ami igazán egyedivé teszi. Nem utolsó sorban pedig ott a négyfős kooperációt megcélzó, zombis Der Eisendrache, ami egy télies hangulatú kastélyt enged teljes egészében bejárni… lángoló Kerberosszal, hullákat felzabáló sárkányfejjel, na meg a durva Panzersoldat ellenféllel.

80%

ECLIPSE MAP PACK

Fejlesztő: Treyarch – **Kiadó:** Activision – **PC-s megjelenés:** 2016. 05. 19.

A májusi Eclipse felújított pályája a Verge, ami a World at War közkedvelt térképét, a Banzait reformálta meg, látképét pedig a Rage-re és Mad Maxre hajazó posztapokaliptikus stílusára cserélte. Maga az élmény és a felépítés maradt az úszkálásra tökéletes víz mellett a híddal, a barlangjáratokkal, aminek hála ezúttal is jól el lehet rohangálni az ellenfelekre vadászgatás közben. Személyes kedvencem talán a Spire, ami a Skyjackedhez hasonlóan a levegőben lezajló ütközetekhez ad otthont, világos és kicsit steril megoldásaival. A pálya közepes méretű, a kétoldali folyosók miatt azonban ideális a rushra, miközben a nagy csaták a középső, nyitott területen zajlanak le.

A Rift nagyon hasonló a Spire-hoz, csak pepitában, ezúttal a színárnyalatokat vörösesre, barnásra és fémesre cserélve, miközben a falakon rohangálás közben ugyanúgy a semmibe zuhanhatunk le, ha nem vigyázunk. Itt csak egy

kifejezetten rohanós oldaljárat van, a másik egy apró elkerített rész, de ez inkább egybefolyik a nagyobb, nyílt tereppel, ezért nem alkalmas a bekerítő taktikázásra. A Knockout az utolsó a sorban, ami egy kimondottan szép japánkert, szálló szirmokkal, hatalmas gongokkal, amik meg is szólalnak, ha valaki a szélső sávban a falon rohangálva távozik az élők sorából. Itt van egy központi platform is, amiért rendszeresen kemény harc folyik, sőt a másik oldalon még egy kis diszkót is találhatnak a lazulásra vágyók. A Zetsubou No Shima zombis kiegészítés egy kis visszakacsintás a Shi No Numára (World at War és első Black Ops), hasonló, mocsaras, zipline-os megvalósítással, japán élőhalottakkal, pókokkal és nagyobb mutánsokkal, illetve egy kutatóközpont felfedezésével, ami továbbviszi az egyre izgalmasabb és érdekesebb kooperatív mellékágat. Ez az Eclipse egyébként talán a legjobb csomag a négy közül, itt még a fejlesztők is tartották a Black Ops 3-hoz illő méreteket az új térképeknél.

85%

DESCENT MAP PACK

Fejlesztő: Treyarch – **Kiadó:** Activision – **PC-s megjelenés:** 2016. 08. 11.

Talán a nyári hőségben érkezett Descent az a csomag, ami dizájn szempontjából a legérdekesebb, mégis méreteik miatt a legfeleslegesebb pályákat tartalmazza, hiszen óriási területeik kimondottan kedveznek a magukat beékelő lesipuskásoknak és kempereknek. Az Empire a határeset, ez egyébként a Black Ops 2 közkedvelt Raidjének felújított változata, ami immáron rendkívül szép, római stílusú külsővel, de még a megszokott felépítéssel rendelkezik, miközben egy hatalmas medence várja a hűsítő vízre vágyókat. A szoborral is díszített központi tér az alapja a legkegyetlenebb összecsapásoknak, bár a többi sávban is szívesen rohangálnak a harci lázban égő katonák. A Cryogen már kicsit zegzugosabb, több helyen lehet bujdosni, ráadásul egyik oldaljárata csak a falon rohanással közelíthető meg – ezért veszélyes is, bár a jobb képességekkel rendelkezőknek pont emiatt ez a kedvenc útvonala.

A Black Ops 2-ből már jól ismert Raid pompás külsőt kapott a római stílusnak hála, ami jól megfér egyben a luxussal is. Azok az autók...

A Rumble, avagy a harci aréna műsorokra tervezett része meglepően nagy nyílt tereppel bír, noha a középen lévő kis kabinból sokan szeretnek kilövöldözni a gyanútlanabb prédákra, ellenben az irodáknál simán át lehet szaladni, ha azok nincsenek bebiztosítva különböző robbanószerekkel. A viking hangulatú Berserk meglehetősen eltér a megszokott stílustól – hatalmas szobrok, hó és fagy, a pálya alatt hajókkal és vízzel, miközben a zegzugos járatok, kisebb épületek között könnyű elveszni, netán meghalni a rengeteg, adott helyre befészkelődő kemper miatt. Gyors akció itt sajnos ritkán van, a rushra vágyók nem is annyira szeretik ezt a térképet. A zombis Gorod Korovi egy nagyon hangulatos, városi, háborús környezetbe vezeti tovább a négyfős csapatot, ahol nemcsak tűzokádó sárkánnyal, robotizált őrszemekkel, hanem egy új páncélos élőhalottal, a shockwave ágyúval felszerelt Russian Mangler Soldierrel is összetalálkozhatunk. Ezt a fejezetet már csak azért is érdemes végigjátszani, mert a sárkányhátón lovaglás élménye semmivel nem összehasonlítható pillanatokat szül, szóval hajrá, tessék szépen barátokat toborozni a teljesítéséhez.

70%

SALVATION MAP PACK

Fejlesztő: Treyarch – **Kiadó:** Activision – **PC-s megjelenés:** 2016. 10. 06.

Az utolsó, PS4-re már szeptemberben kiadott, PC-re és XOne-ra viszont csak az aktuális szám megjelenésekor elérhető (egy hónap eltérés van a platformok között) Salvation csomag minden korábbi stílusból szemezget egy kicsit. Az Outlaw például egy közepes méretű, vadnyugati stílusú pálya, ami a Black Ops 2 Standoff térképét újítja fel. A pályafelépítés ugyanaz, csak a látvány változik, avagy újra a hatlövetűek idejében érezhetjük magunkat, pajtával, csehóval (póker- és rulettasztallal), na meg egy időnként útra kelő gőzmozdonnyal. A házak közötti téren nem érdemes nyílt harcba keveredni, inkább a szűkebb, oldalsó járatokat jó megtisztítani, miközben vigyázni kell az ablakokban ülő mesterlövészekkel is. Ami már inkább meglepetés, az a Rupture, elvégre ez egy irgalmatlanul nagy pálya, amin könnyű elveszni az épületek rengetegében – pláne, hogy két szintre tagolódik a terület, emelkedővel és hatalmas lépcsővel megoldva a könnyebb bejárhatóságot. Na meg négy nagyobb, robbanásuk után idővel újraszülető mechával – ez ugyanis a World at War Outskirts térképének felújítása (igen, egyből két remake-et is kapunk), némileg futurisztikusabb környezetben, miközben az eredeti egyik nagy erénye a tankok használata volt. Vigyázni kell tehát a lépegetőkkel, amikre ha az egyik fél lecsap, azzal meg is nyerheti a meccset, noha így sem borítékolható a győzelem: rakétavetőkkel, robbanószerekkel azért viszonylag hamar likvidálhatóak a kifejezetten lomha bestiák.

A teljesen új Micro a teljes szezonból a leginkább ötletes és jópofa pálya, ami a Micro Machines és az Army Men örökségét viszi tovább, hiszen valamilyen oknál fogva bekövetkezik a „Drágám, a specialisták összementek!" esete, aminek hála egy asztalon kell összecsapnia a két hatfős csapatnak. Óriási legyek szállnak le és fel, nagyméretű hangyák masíroznak mindenfelé, miközben mellettünk sülnek a virslik, hűlnek a jég közé helyezett italok. Nagyon jópofa megoldás a miniatürizált katonák terepgyakorlata, ám arra vigyázzunk, hogy a megnőtt környezet rejtett elemei is felhasználhatóak, így akár a bögrébe is belecsücsülhetnek a fáradékonyabbak. A Citadel az utolsó a sorban, ami… ami bámulatos a dizájn és az ötlet terén. Az óriási épület a külső térrel a legelső Unreal Tournamentet és Quake-et idézi, gótikus, misztikus megoldásaival, miközben mindenfelé óriási páncélosok holttestei hevernek. Egyben lezárul a zombis szegmens is, a Revelations pedig egy óda a rajongókhoz, amiben megfér egymás mellett a tér és idő teljes felborítása, egy irgalmatlanul nagy szörnyeteg, valamint a korábbi közkedvelt helyszínek összeválogatott csokra is. A helyzet az, hogy személy szerint a World at War zombis küldetései voltak a kedvenceim a sorozatban, éppen ezért hatalmas öröm volt viszontlátni olyan részeket, amik a Nacht Der Untotenből és a Verrücktből lettek kivagdosva. Van tehát némi nosztalgiafaktora a Revelationsnek, plusz a teljes Zombies-kampányról elmondható, hogy már csak emiatt érdemes megvenni a játékhoz kiadott Season Passt. Igen, a teljes bérletet, mert míg PS4-en kábé 4500 forintért külön is megvehetők a csomagok, addig PC-n eltűnt ez a lehetőség, csak és kizárólag az 50 eurós (kábé 15 500 forint) SP birtoklói csaphatnak le a megjelent kiegészítőkre.

78%

EZ BIZONY NEM JÖTT ÖSSZE

recore

[ÍRTA RATE]

Itt az ősz, a játékosok kedvenc időszaka, amikor a nagy kiadók a lehető legjobb játékaikkal állnak elő. A Microsoft a Forza Horizon 3-at, a Gears of War 4-et és a ReCore-t tárazta be a szezonra. Utóbbi egy ígéretes akció-platformernek tűnt, aztán kiderült, hogy az idei év egyik legfélrecsúszottabb alkotása.

A kritika objektív megállapításokon nyugvó szubjektív műfaj, ami nagyjából annyit tesz, hogy ami az egyik embernek negatívum, az másnak nem feltétlenül okoz problémát. Írom ezt most azért, mert a tesztalanyunk története engem teljesen hidegen hagyott, de előfordulhat, hogy más imádni fogja. A sztori roppant szegényesen van elmesélve, viszont ennél sokkal jobban zavart, hogy annyira eredeti, mint egy balatoni képeslap: rajta van a jól ismert téma, újdonságot maximum az okoz, hogy milyen szögből lett fényképezve.

A ReCore bemutat egy szép reménnyel kecsegtető idegen világot (Far Eden), ahová a végveszélybe került emberiség menekülne, de a terv fogaskerekei közé jókora porszemek kerültek, és az egyedül tengődő főhősnőnknek (Joule Adams) egy jobbára kihalt pusztaságban kell kideríteni, hogy mi történt, amíg ő lefagyasztva az igazak álmát aludta. Megannyi futurisztikus regény, film és videojáték után ez a felállás engem már csak ásításra késztet, így a sztori fejtegetésére nem is vesztegetnék több szót, inkább merüljünk el a játékmenetben, ami a történethez hasonlóan nem lett éppen korszakalkotó.

ADATOK

KIADÓ
Microsoft Studios

FEJLESZTŐ
Comcept/ Amature Studios

MŰFAJ
akció

MULTI
nincs

INFO

A ReCore szeptember 16-án jelent meg PC-re és Xbox One-ra, a játék ára digitálisan 13 000, ezért mindkét változatot megkapjuk.

LÖVÖLDÖZŐS UGRABUGRA

Ha teljesen lecsupaszítjuk a ReCore-t, akkor egy hagyományos, külső nézetes akciójátékot kapunk, amit az alkotók megfejeltek platformelemekkel, így mindenkinek arra kell készülnie, hogy rengeteg a lövöldözés és az ugrálás. Ha valaki inkább az előbbire vágyik, az utóbbit pedig rühelli, az jobb, ha máris lemond a ReCore-ról, ugyanis itt mérhetetlenül sokat kell mindenféle teraszok, kiszögelések és lebegő építmények között pattogni. Ráadásul a játék előrehaladtával folyamatosan jelennek meg a mozgó felületek, a portálok és a szisztematikusan eltűnő falak, olyan érzést keltve, mintha egy futurisztikus Prince of Persiával játszanánk. Azt persze a fejlesztők is érezhették, hogy ezzel még nem győznek meg szinte senkit, így a teljesen átlagos lövöldözés és duplaugrásos/vetődéses ügyeskedés mellé robottársakat is kapunk, amik jobbára hasznos partnerként segítik a dolgunkat, és kicsit elmélyítik az amúgy faék egyszerűségű játékmenetet. Kezdetben van a leginkább kutyára hasonlító Mack, aztán jön Seth, a géppók, majd Duncan, ami egy gorilla jellegzetességeit hordozza magán. A pajtások egyrészt segíthetnek a harcban, másrészt egyedi tulajdonságokkal rendelkeznek: Mack kiszimatol és kiás dolgokat, Seth olyan helyekre visz fel minket, ahová önerőnkből képtelenek lennénk eljutni, Duncan pedig igazi „izomember", így az erejével lesz hasznunkra. A jelenlétük némileg feldobja a játékmenetet, illetve valóban nekik köszönhető, hogy akad mélysége a játéknak,

A ReCore nem néz ki rosszul, és az alapokkal sem lenne semmi baj, ha nem volna az egész túlságosan egyszerű és nagyon-nagyon unalmas.

„Fene egyen meg, nem hiszem el, hogy pont most kell elásnod azt a nyavalyás csapágyat! Mikrobi sokkal jobb fej volt nálad, hallod?”

ugyanis a robotok fejleszthetők. A ránk váró helyszíneket (amik egy alapvetően nyitott világ részei) bejárva alkatrészeket, erőforrásokat és tervrajzokat gyűjthetünk, amelyeket felhasználva Joule bázisan (és csak ott!) tápolhatjuk a gépeinket. Ha találunk egy új részegységet (fej, lábak stb.), akkor azt legyárthatjuk a begyűjtött alkatrészekből, rögtön fel is helyezhetjük a vázra, illetve az erőforrásokból (piros, kék, sárga) növelhetjük a fémrácok támadását, védekezését és energiáját. Mindez nagyon jól mutat a menüben, illetve az alkatrészek cseréje látványosan változtatja a robotok kinézetét, de ha teljesen őszinte akarok lenni, akkor muszáj megjegyeznem, hogy hiába javítottam és erősítettem a robotokon, a harcok során szinte soha nem éreztem úgy, hogy sokkal nagyobb segítségemre lennének, mint egy javítással korábban.

Megvolt rá az esély, hogy az év egyik meglepetése lesz a ReCore, de sajnos nem így alakult.

KÖZÉPSZER SZÍNESBEN

Ha pedig már szóba került a harc, akkor érdemes egy kicsit elidőzni ennél a résznél. Lövöldözni rengeteget kell, és éppen ezért kiábrándító, hogy a program a lehető leggyermetegebb megoldással várja a játékosokat. Fegyverünk az egész játék során egy lesz, ami ugyan szintet lép (nagyobb sebzés), de fejleszteni nem lehet, az egyetlen változatosság, hogy idővel az alaplövedék mellé kapunk piros, kék és sárga funkciókat, melyek között bármikor válthatunk.

Ha hiszitek, ha nem, a sárga lövedék a sárga robotok ellen hatásosabb, a piros a piros gépek ellen, a kék pedig a kék szörnyeken üt nagyobbat, és van olyan csavar, hogy a monstrumok harc közben néha színt váltanak. Egészen döbbenetes, hogy micsoda korszakalkotó ötletekkel állnak elő a fejlesztők 2016-ban. És még csak nem is az óvodás színrendszer a legszomorúbb az egészben, hanem az, hogy minden harc ugyanolyan: jönnek a robotok, mi pedig körbe-körbe szaladgálunk, és addig lőjük azokat, amíg valakinek el nem fogy az életereje. Se fedezékrendszer, se taktikázás, se cseles feladatok, csak kőegyszerű golyószórás arénaszerű helyszíneken, minden egyes alkalommal, a legkisebb robotoktól a házméretű főellenfelekig. Egyediséget csupán az ad a küzdelmeknek, hogy a legyengített robotokból egy csáklyával kikaphatjuk az energiagömbjüket, amit aztán a saját robotjaink erősítésére használhatunk – de az ötvenedik alkalommal már ettől sem éreztem jobban magamat.

AZOK AZ ÁTKOZOTT RÉSZLETEK

A ReCore messziről nézve érdekes képet mutat, viszont ahogy közelítünk, úgy lesz egyre világosabb, hogy itt nagyon nincsenek rendben a dolgok. A harc elsőre még oké, viszont egy óra után rájövünk, hogy ennyi az egész, mindent láttunk, ennél többet nem nyújt a program. A robottársak jópofák, de a jelenlétük igazából csak akkor tűnik fel, ha harcra kerül a sor, vagy a sztori miatt használni kell az egyedi képességeiket – máskor nincs rájuk szükség: Mack egy random helyszínen nem talál nekünk semmit, és Seth is csak oda kapaszkodik fel, ahová a fejlesztők engedik neki. A sztori egy sablonhegy, a zene jellegtelen, a grafika minősége nemcsak, hogy elmarad attól, amit 2016-ban elvárunk (homályos és kidolgozatlan textúrák, szemünk láttára kirajzolódó árnyékok), de a ReCore világa alapból is csak egy gyenge Borderlands/Rage utánérzésnek tűnik. Mindezt csak tetézik az ostoba bugok (hiányzó textúrák, a semmibe hulló karakter), és az indokolatlanul hosszú töltési idő, amitől tényleg kihullik az ember összes haja, hiába érkezett már legalább két patch a játékhoz. Nem elég, hogy meghalsz egy ostoba küzdelemben, de a játék egy percnél is tovább tölti újra az egész területet (miért?), majd ezt követően ismét be kell röffenteni a harcot elindító scriptet. Meghalni nem nehéz, és három ilyen körmenet után csak kevesen lesznek, akik az újbóli próbálkozást választják a kilépés helyett.

A ReCore a fejlesztés elején még csodás ötletnek tűnhetett, aztán igencsak szétcsúsztak a dolgok: primitív harc, középszerű játékmenet, látszatfunkciók, idejétmúlt és hibás látvány, kiegészítve technikai problémákkal. A Comcept és az Armature Studio munkája nem teljes kudarc, alkalmanként még élvezetes is, de összességében egy teljesen felejthető játék, aminek semmi keresnivalója (és esélye) az év legerősebb címeit felvonultató őszi időszakban.

ÉRTÉKELÉS

BATE

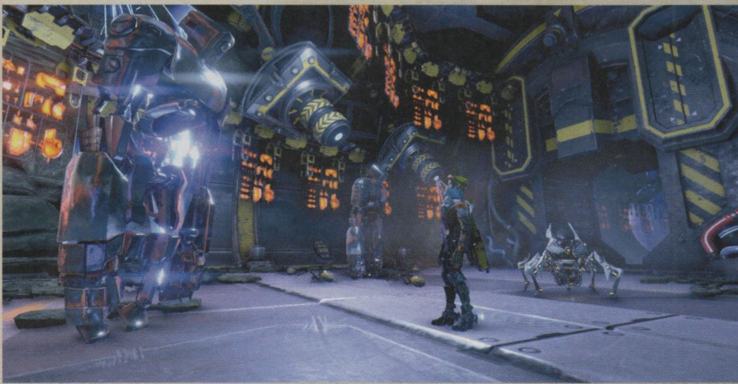
Egy érdekes koncepció teljesen középszerű, minden egyediségtől mentes, hibákkal zsúfolt megvalósítása. Nagy kár érte.

GRAFIKA: **70%**
HANG: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **65%**

PRO
A robotok jópofák, és akadnak pillanatok, mikor képes magával ragadni a program.

KONTRA
Minden teljesen középszerűnek hat, a grafikától az egyedinek szánt játékelemekig. És ezt a töltési időt hogyan gondolhatták komolyan?

65%



A TITÁN SZÁRNYAKAT AD

Attack on Titan

進撃の巨人

[ÍRTA BULLSEYE] Az AOT anime a hihetetlen hype generálása után hatalmas sikert aratott, azonban az első évad már három éve véget ért, és még hónapokat kell várnunk a folytatásra. Az elvonási tüneteket nagyban csökkentheti a Wings of Freedom, ha sikerül legyőznie a licenc-játékok átkát.

Kezdjük egy rövid és nagyjából spoilermentes összefoglalóval az A.O.T. világával most ismerkedőknek! Az emberiség békésen tölti napjait a nagyjából középkori fejlettség szintjén, az ilyentájt (is) szokásos háborúskodással és népirtással, amikor látszólag a semmiből tűnnek fel a titánok. A 4-15 méter magas óriások primitívek, sőt ijesztően bárgyúak, viszont imádják az emberhúst, és jóformán elpusztíthatatlanok, így hamarosan a kihalás szélére eszik az emberiséget, ami végül hatalmas falak mögött lel menedékre. 100 évvel később, amikor a túlélők már kezdenek hozzászokni a bezártság jelentette békéhez, a titánok váratlanul áttörnek a falon, és megkezdődik az emberiség várhatóan utolsó háborúja. A titánok elleni harc fő fegyvere az Omni-Directional Mobility Tool, amellyel a gyakorlott katonák képesek pókemberként repkedve az épületek és titánok között kardjaikkal belevágni utóbbiak egyetlen igazán sebezhető pontjába, a nyakszirtjébe. Mi a sereg újoncaként kezdünk a történetbe, főhősünkkel Erennel, akinek egyetlen vágya, hogy a létező összes titánt felkoncolja.

AZ ELŐZŐ RÉSZEK TARTALMÁBÓL

Ez a felütés tökéletes alap egy remek akciójátékhoz, ha sikerül a mozgást átültetni, és a játék történetét sem szúrják el. Tekintve, hogy a program az anime első és eddig egyetlen évadát dolgozza fel, utóbbi miatt nem kell sokat aggódni. A veteránoknak élvezetes lehet emlékeztetőként vagy best of jelleggel újranézni az eredeti képsorok szinte tökéletes, 3D-be átültetett másolatát. Hivatalosan a játék 25 szintből áll, ami szépen illik a 25 epizódhoz. Ez azonban csak a látszat, hiszen középtájon belekerült néhány extra küldetés, ráadásul már a huszadik pályánál befejeződik az évad, az utolsó öt szint extra, bónusz és némileg spoileres, de komolyan meg is kell dolgoznunk értük.

Újoncok is könnyen követhetik a történet alapjait, azonban a formátumnak megfelelően (és költségtakarékosságból) nem kapjuk meg a teljes sorozatot, így főként a karakterek múltja és motivációja marad homályban. Ez elég kínos, ha egy átvett jelenet kifejezetten utal egy kimaradt képsorra, így akinek tetszett a játék, érdemes az animét pótolnia. A rengeteg harc, vér és kiabálás mellett akadnak mélyebb gondolatok is a sorozatban, és a mangából ítélve a jövőben még inkább előtérbe kerülnek filozófiai-erkölcsi kérdések.

ADATOK

KIADÓ
Koei Tecmo

FEJLESZTŐ
Koei Tecmo

MŰFAJ
akció

MULTI
van

INFO

Az Attack on Titan 2016. augusztus 26-án jelent meg Európában. A Steamen 59,99 eurót (kb. 18 500 Ft) kérnek érte.

HEGYIBE FIÚK ÉS LÁNYOK!

A játékban azonban érthető módon inkább a harc dominál, és ami ezt illeti, elég jól sikerült kivitelezni. Mivel jóformán a teljes játékmenetet erre építették, szükség is volt rá, hogy a 3D-s manőverezés könnyű és élvezetes legyen. A lényege egyszerű: egy gombbal kilőjük a kábelt, ami a legközelebbi két tereptárgyhoz próbál csatlakozni, majd az automatikus visszahúzása csúzliként kilő bennünket, miközben némi extra sebességet is kaphatunk a gázfúvóka gombjával. Harcban a sima összevissza röpködés helyett kijelölünk egy titánt, majd annak egy testrészét, amire kilőjük a kábelt, a behúzásunk alatt jobb pozícióba manőverezünk, ha szükséges, majd ráadjuk a turbófokozatot, és végül lecsapunk a kardokkal. Hosszabb és bonyolultabb leírva, mint a gyakorlatban.

A magam pesszimista módján két dologban voltam biztos: legalább egyórányi

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

WINDOWS NOSZTALGIA

A játékkal akadtak gondok a megjelenésekor, bár azóta javítgatták is, de fő ellenlépés az első indításkor megjelenő figyelmeztető felirat, ahol az Igenre kattintva a jövőben Windows 7 kompatibilitási módba állítva fogjuk futtatni az AoT-t. Azonkívül, hogy ez kínos a cégnek, és (a rendszerkövetelményekhez hasonlóan) megkérdőjelezi a motor frissességét, semmilyen kárt vagy veszélyt nem okoz.

ELŐ A KONTROLLERREL!

Nyilván aki nagyon akarja, megoldhatja az irányítást billentyűzettel (vagy akár gitárral) is, de sokkal könnyebben és kényelmesebben manőverezhetünk, ha kontrollert használunk, mivel egy egyszerűbb támadáshoz szükségünk lesz a WSAD mellett 3 gombra gyors egymásutánban, és még némi kamerakezelésre is. Szerencsére a kiosztás testreszabható, ha kényszerből vagy kihívásból a billentyűzet mellett döntünk.

SZÜLETETT TERMINÁTOROK

Minden hősünk több szinten keresztül fejlődhet, előre megadott úton, így ez a történet során nem túl fontos, de az expedíciókban annál inkább. Mikasa alapból ismeri, Levi pedig első szintlépésnél tanulja meg a Chain Attackot. Ezzel akár szemből támadva is egy rárepüléssel kivégezhetünk egy titánt, ha a végtagjait célozzuk, majd gyorsan átváltunk a nyakszirtjére. És Eren is elég erős a maga módján.

A titánok ugyan buták, mint a fene, de kellőképpen óriásira nőttek ahhoz, hogy egy pillanat alatt eltapossák, elnyomják karakterünket.

szenvedés vár rám, mire elsajátítom a megfelelő harci irányítást, és ha ez sikerült, egy újabb órán belül meg is unom a légi kardozást. Szerencsére mindkettőben tévedtem. Az első 20 perc után már elég üzembiztosan tudtam tarkón csapdosni a különféle méretű titánokat, és a lendület simán túlvitt az első öt órán, vagyis nagyjából az alaptörténet felén.

Ennek fő oka, hogy a csatákban elég sok minden zajlik és látszódik egyszerre (végtére is a Dynasty Warriorssorozatot is ez a csapat készíti). Minden szinten van legalább egy általános fő küldetésünk, de amint nekilátnánk, elkezdenek feltűnni bajbajutott barátaink, mint mellékküldetések. Emellett figyelnünk kell a fegyverünk és a gázmeghajtás újratöltésére, néha kiszabadítani egy csapattársunkat egy titán markából, keresztül-kasul repkedni a térképen az egyes küldetés pontok között, miközben a program rosszul értelmezett hangulatépítésképpen állandóan feldobálja a térképen a „Halál" szócskát, hátha úgy komolyabban vesszük a feladatot. És ha igazán ki akar szúrni velünk, egy karakterépítő beszélgetés is elkezdődik a szereplők között. Így lesz teljes a káosz, aminek a közepén szinte már megnyugtató elfoglaltság felszabdalni néhány tucat titánt.

KÖTELEZŐ KIEGÉSZÍTŐK

Az egyetlen probléma, hogy a játék legnagyobb erőssége egyben az egyetlen komolyabb játékmechanikai eleme is. Aki komoly változatosságot vár, csalódni fog, de azért a műfajból adódóan vannak egyéb összetevők is. A történetet megkapjuk videókban, a küldetések előtt pedig körbeszaladgálhatunk néhány soros párbeszédekért (később miniküldetésekért), és fejleszthetjük felszerelésünket, amire szükség is lesz. Itt egy kicsit sikerült feláldozni a történet- és valósághűségből, már amennyire egy óriások elleni röpködős kaszabolás valósághű lehet. Egyrészt, mert a fejlesztésekhez szükséges alapanyag egy része valamiért a titánokból esik ki, ha jó helyen csapjuk meg őket. Másrészt mert idővel és pláne a DLC csomagokkal spéci kosztümökhöz és felszereléshez juthatunk hozzá. Az emberiséget szinte teljesen kiirtották, alig egymillióan vagyunk, bajtársaink hullanak mint a George R. R. Martin által megírt karakterek, nosza, kapjunk fel egy hóember jelmezt és agyaljuk a titánokat hatalmas nyalókákkal! Kawaii!

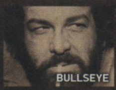
Lényegesen komolyabb kiegészítő az expedíció, ahol további tucatnyi küldetés vár ránk. Aki nem tud betelni a kardozással, itt szinte végtelen mennyiségűhöz juthat. Rossz hír, hogy a nem túl izgalmas feladatokból akkor is elég sokat kell teljesítenünk, ha csak az epilógus pályáit szeretnénk látni. A jó hír, hogy ezeket barátainkkal is letudhatjuk – ami nagy könnyítés, mivel a szövetséges AI többnyire csak éppen valamivel okosabb az átlag titánnál.

VADÁSZ VAGY PRÉDA?

Eddig nem esett szó olyan apróságokról, mint a grafika és hang. Előbbi nem túl látványos, de sorozathű, és nem zavarja az akciót. A kamera általában ura a helyzetnek, de szűkebb utcában több titánnal elveszítheti a fonalat – mi pedig az életünket. A hangok jók, nem próbálkoztak angol szinkronnal, eredeti japán sávot kapunk, így kicsit olvasni kell, de az élmény hitelesebb. Kivéve a főcímdal esetében, amit licencelt játék ide vagy oda, nem vettek át, pedig valahogy biztos belefért volna a 60 eurós árba.

És ismét az ár a választóvonal, sőt fal. Akit érdekel a történet és a játékmenet, de nem fanatikus rajongó, mindenképpen jobban jár, ha kivár egy komolyabb akciót. Akik azonban naprakészek a mangából, imádnának 10-20-500 órányi ODM harcot és a cikk eleje óta a Guren no Yumiya-t üvöltik – nekik jó vadászatot!

ÉRTÉKELÉS



GÉPIGÉNY

Core i7 870, 4 GB RAM, Geforce GTS 450, 25 GB HDD.

A manőverező légi kardozás kiválóan lett megoldva, de szinte semmi más nincs a játékban, így csak nagyon eltökélteknek ajánlott.

GRAFIKA: **85%**
HANG: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO

Remek és pörgős harc, jó történet, több játszható karakter, némi co-op, Levi.

KONTRA

A játék tényleg kizárólag a harcra épül, ha arra ráununk, mindennek vége.

80%

IGAZI CSAPATJÁTÉKOS

Armin ellenben a legkevésbé életképes harcosok egyike. A sorozatban ezt zsenialitásával ellensúlyozza, a játékban pedig a Tactician's Eyes képességével. Az egyébként elég ügyetlen és legfeljebb csaliként hasznos csapattársakat így jobban irányíthatjuk, ami már komolyan megkönnyítheti a dolgunkat. Sőt kellően magas szintű csapattagokra Arminnal (és két kollégájával) akár kisebb csatákat is rábízhatunk.

ALAPVETŐ TAKTIKA

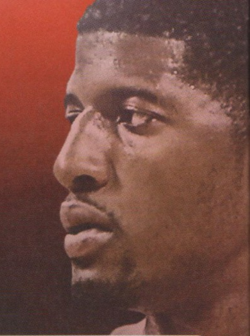
A titánvadászat nem túl bonyolult az 1-3 csillagos küldetéseknél. De később már gyakran előfordulnak kisebb-nagyobb csoportok, amelyek veszélyesek, mivel akaratlanul is védik egymást, besétálva a támadásaink elé, és a kamera is megbolondulhat a szűk helyek és rombolható környezet miatt. Lehetőleg magaslatról támadjunk, és azonnal intézzük el a legkisebbeket, ezzel csökkentve a zavaró tényezőket.

GYORS FELTÖLTŐDÉS

Amíg nem sikerül eszközeinket komolyabb szintre fejlesztenünk, elég gyakran szorulunk majd utánpótlásra, ami állandó izgalmakat és időveszteséget jelent. A támogató szakaszokat a térkép jelöli, és 1-1 adag kardot és gáztartályt kaphatunk tőlük. De mellékküldetések teljesítésekor is hozzájuthatunk némi utánpótláshoz, sőt elesett bajtársaink némelyikének eszközeit is magunkhoz vehetjük.

CSÚCSRA TÖRVE

A csaták végi S-értékelés nemcsak az acsivadászoknak fontos, de előre haladásunk szempontjából is: a magasabb pontszámmal több alapanyagot kapunk, és gyorsabban fejlődnek karaktereink, valamint bázisunk. És végül is nem olyan nehéz megszerezni az S-rangot, csak indítsuk el és teljesítsük az összes mellékküldetést, mészároljuk le az összes titánt, és tegyük mindezt a lehető leggyorsabban. Gyerekjáték.



ÉS EZ IS BEMENT!

NBA 2K17

[ÍRTA LIGHTWALKER]

HIÁBA EGYEDURALKODÓ A PALÁNK ALATT A 2K KOSÁRLABDA-SZIMULÁTORA, A VISUAL CONCEPTS TISZTELETREMÉLTÓ ELSZÁNTSÁGGAL FEJLESZTI A JÁTÉKOT ÉVRŐL ÉVRE, ÉS AMIKOR MÁR AZT GONDOLNÁNK, HOGY KÉPTELENSÉG TÖBB TARTALMAT BELEZSÚFOLNI EGY PROGRAMBA, AKKOR MEGJELENIK AZ NBA 2K AKTUÁLIS EPIZÓDJA.

Tavaly azt írtuk tesztünkben, hogy nehéz lesz felülmúlni a készítőknek az NBA 2016-os kiadását, ám el kell ismernünk, hogy ez mégis sikerült. No, nem kifejezetten szembeötlő változásokról van szó, inkább finomhangolások és apró módosítások tömkelegéről, amitől az NBA 2K17 még élvezetesebben kínálja azt, amit az elmúlt évek során is atomstabilan hozott a franchise.

Rögvest a játék indításával egy sokkal letisztultabb és átláthatóbb menürendszer fogad, ami igencsak elkél, hiszen játékmódok és beállítási lehetőségek tucatjával találjuk szembe magunkat. A több játékmódban is főszereplővé váló saját karakterünk megalkotása még sokrétűbb lett, és már olyan nüansznyi különbségek is számítanak képességeink tekintetében, hogy milyen hosszú karfesztávolságot vagy testsúlyt adunk meg neki. Döbbenetes, de mindez a játékmenetben tényleg tetten érhető.

ADATOK

KIADÓ
2K Games

FEJLESZTŐ
Visual Concepts

MŰFAJ
sport

MULTI
van

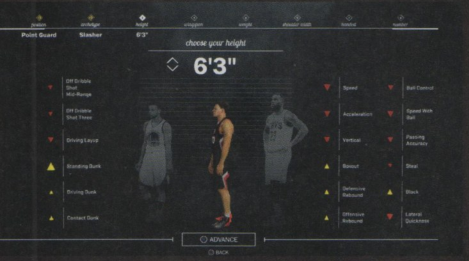
INFO

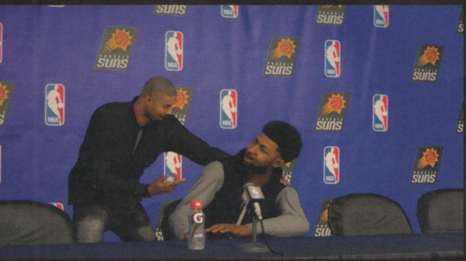
Az NBA 2K17 2016. szeptember 20-án jelent meg PC-re és konzolokra. A PC-s változat ára dobozosan 13 990 forint, Steamen 50 euró (15 ezer Ft).

Ami persze megőrizte masszív és remekül működő alapjait, és bár az irányítás nem lett egyszerűbb, mégis látványosabb dolgokra leszünk képesek a pályán: ha jól bánunk a jobb analógkarral, varázslatos kosarakat szerezhetünk, de könnyebb lett a védekezés is a kibővített labdaszerzési opciónak hála. A dobómechanika pontosabb, a cselezés és a fizika finomodott, és még a komplex mozdulatsorok előcsalogatásához sem kell órákat gyakorolni. Ugyanakkor sikerült jól kiegyensúlyozni a játékmenetet, mert ennek ellenére sem szórhatjuk a kosarakat Stephen Curryként a pálya bármely szegletéből, amihez a mesterséges intelligenciát kellett megacélozni a készítőknek. A gép gyorsan kihasználja hibáinkat, védekezésben pedig elég jól állja a sarat, még akkor is, ha az övénél jobb képességű játékossal azért könnyedén túljuthatunk rajta. Az MI fejlődése inkább a MyCareet opcióban feltűnő, ahol csak a saját karakterünket irányítjuk: ha a labdára megyünk és őrizetlenül hagyjuk a nekünk kijelölt ellenfelet, akkor a csapatunk rendre miattunk kapja majd a kosarakat, ha pedig nem jól helyezkedünk, akkor a társaink bizony simán kihagynak a támadási variációiból.

ELNÖKI KÜLDETÉS

A tavalyi évben a legtöbb kritika a történetorientált karriermódot érte, méghozzá teljesen jogosan, mert Oscar-díjas rendező (Spike Lee) ide, forradalminak ígért történet oda, a Livin' Da Dream sztori roppant rövid, klisés és komolyan vehetetlen volt. Ebben nem kis szerepe volt annak, hogy a megalkotott játékosunk bőrszínétől függetlenül egy fekete család hétköznapjaiba csöppent bele az elcsépelt felemelkedés történetben… A Visual Concepts tanult a hibából, és egy sokkal kevésbé tolakodó (bár a becenevünk ezúttal President, vagyis elnök lesz), és jóval rövidebb részekre szabdalt átvezető animációkon kibontakozó sztorit kapunk, amire döntési helyzetekben még egy kis ráhatásunk is lesz. Az egész életszerűbb és átélhetőbb, az pedig kifejezetten jót tett a sztorinak, hogy kapunk egy

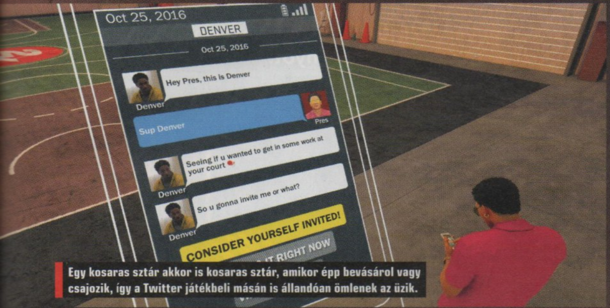




Az NBA 2K-sorozatra jellemző „tévészerűség" ismét lenyűgöző, olyan, mintha csak odakapcsoltunk volna egy élő mérkőzésre.

A KOSÁRLABDA, MINT ESPORT?

A 2K IGYEKSZIK AZ EGYRE DINAMIKUSABBAN FEJLŐDŐ ESPORT VILÁGÁBAN IS MEGVETNI A LÁBÁT AZ NBA-SZÉRIÁVAL, ENNEK ÉRDEKÉBEN PEDIG IDÉN MÉG SZOROSABBRA FŰZTE A KAPCSOLATOT KÉT JÁTÉKMÓD KÖZÖTT. AZ UTCAI KOSÁRLABDÁRA, A BOKATÖRŐS CSELEKRE ÉS AZ EGYÉNI KÉPESSÉGEK TÖKÉLYRE FEJLESZTÉSÉRE FÓKUSZÁLÓ MYPARK ÉS A FŐKÉNT AZ ESPORT FELÉ KACSINGATÓ PRO-AM MÓD IS VISSZATÉR, AZ ELŐBBIBEN MEGSZERZETT TUDÁSUNKAT PEDIG AKÁR KOMOLY ÖSSZEGEKRE IS VÁLTHATJUK A SZPONZORI SZERZŐDÉSEKKEL ÉS A MÉG TÖBB TESTRESZABÁSI LEHETŐSÉGGEL FELVÉRTEZETT UTÓBBI SEGÍTSÉGÉVEL. A 2K UGYANIS RENDSZERESEN SZERVEZ MAJD PÉNZDÍJAS TORNÁKAT, AHOL A PRO-AM OPCIÓBAN SZERVEZŐDŐ ONLINE CSAPATOK KÜZDHETNEK A BAJNOKI CÍMÉRT.



Egy kosaras sztár akkor is kosaras sztár, amikor épp bevásárol vagy csajozik, így a Twitter játékbeli másán is állandóan ömlenek az üzik.

cimborát magunk mellé Justice Young személyében, akit a Creed: Apollo fia sztárja, Michael B. Jordan kelt életre. A egyetemi bajnokikat letudva, melyek alapján draftol minket egy az NBA-ben szereplő gárda, automatikusan Young csapattársai leszünk, akivel együtt edzhetünk és lóghatunk szabadidőnkben, aminek következtében a pályán is egyre jobban működik majd az összhang köztünk. Olyannyira, hogy egy idő után már nemcsak direkt utasításokat adhatunk neki, hogy éppen passzoljon, cselezzen vagy dobjon, hanem konkrétan át is vehetjük felette az

AZ NBA 2K17 MÉG MAGASABBRA EMELI A LÉCET, MINT ELŐDEI. HAJRÁ, EZ HÁROMPONTOS LETT!

irányítást. Nagyon ötletes és újszerű megoldás, ami alaposan feldobja az élményt, még akkor is, ha maga a sztori a sportfilmek bevett paneljei mentén halad ezúttal is. Karakterünk fejlesztése ugyanakkor kevésbé monoton, köszönhetően az egyéni- és csapatedzéseken feltűnő játékos minifeladatoknak (egy-az-egy elleni és tripladobó kihívás, középtávoli dobások gyakorlása stb.), és a szociális interakciós lehetőségeink is változatosabbak, igaz, az edzőkkel, a barátnőnkkel és más kosarasokkal váltott jópofa telefonos üzenetek egy idő után azért fárasztóvá válnak.

DINAMIKUS DUÓK

A játékosok közötti kapcsolat kialakításának ötletét a MyTeam opcióba is sikerült átmenteni, amiben különböző fokozatú és árcímkéjű kártyapakkok megvásárlásával állíthatjuk össze álmaink csapatát, hogy megmérkőzzünk más online játékosok gárdáival. A dinamikus duó lapok segítségével ugyanis hasonló kémiát alakíthatunk ki két játékosunk között, mint a MyCareerben, ami sok esetben kifizetődőbb, mintha csupa egyénieskedő sztárkosarasból formálnánk a gárdánkat. Apróságnak tűnik, de pont a csapatépítős opció válik még mélyebbé tőle. Igaz, a zsákbamacska paklik vásárlásával még mindig igen nehéz a megfelelő játékosokat és szükséges boostokat beszerezni, az aukciós ház célravezetőbb, viszont nem túl stabil, sokszor elég sokat kell várni a sorunkra, ha csúcsidőben próbálkozunk.

A MyLeague és a MyGM játékmódok sem maradtak érintetlenek. A saját szabályaink által működő és minden elemében testreszabható bajnokságokat kínáló előbbiben, és a teljes körű menedzseri teendőkre fókuszáló utóbbiban a játékosigazolásoknál mostantól zsonglőrködhetünk a draft jogokkal, valamint már nemcsak 30, hanem 36 csapatos ligákat is összeállíthatunk, és akár 80 szezont is végigküzdhetünk. A MyGM egyébként még addiktívabb lett, hiszen mostantól a klubok vezetői minden évben megszavazhatnak öt szabályváltoztatást a következő szezonra, és ha elég ügyesek vagyunk, akkor akár olyan extrém dolgokat is keresztülverhetünk a szövetségen, mint az átigazolási határidők módosítása vagy éppen a büntető dobások megszüntetése. Ezeken felül temérdek apróság fogadja a játékosokat, amik nyilván csak a teljesen fanatikusoknak jelentenek bármit is (pl. mezszámok visszavonultatásának lehetősége), nekik azonban még tökéletesebbé varázsolják az élményt.

Mindezt a lehengerlően változatos és komplex tartalmat a megszokott magas színvonalon prezentálja az NBA 2K17, és ugyan a környezeti elemeken néhol volna még mit csiszolni (gondolok itt a kispadra vagy a közönségre), összességében elképesztően jól fest a játék. Az animációk tökéletesek, a játékosoknak pedig nemcsak az arcát, testét és a tetoválásait, hanem még a cipőiket is beszkennelte a 2K. A kommentár párját ritkítóan változatos és élvezetes, a hangokat pedig teljesen átdolgozták a fejlesztők, így az arénának nemcsak a közönsége szólal meg autentikusan, de még a labdapattogtatás is egyedi hangzást kapott mindenhol. Kell ennél több? Talán csak egy kicsit stabilabb szerverek és mérsékelt töltési idők, ezeket leszámítva azonban kétségtelenül a legjobb sportjátékok egyikét kapjuk idén a pénzünkért.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Intel Core i3-530 vagy jobb, 4 GB RAM, 1 GB VGA (GF GT 430 / HD6450 vagy jobb), 70 GB HDD.

A Visual Concepts idén is nagyot alkotott, és ha pár apróságot még rendbe raknának benne, illetőleg a fránya online rész egy kicsivel jobban futna, akkor könnyű szívvel adhatnánk rá hibátlan osztályzatot.

GRAFIKA: **95%**
HANG: **95%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **95%**

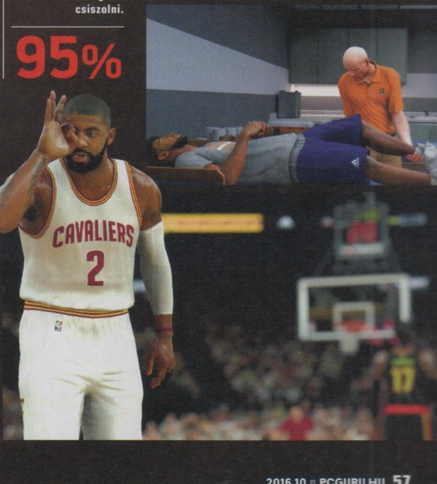
PRO

Mindent, amit a széria eddig kínált, azt idén még szórakoztatóbban és még látványosabban kapjuk meg.

KONTRA

A szerverek stabilitásán és a töltési időkön volna még mit csiszolni.

95%



TENGERRŐL AZ ÉGBE

BIOSHOCK THE COLLECTION

[ÍRTA **CHOCHO**]

A BioShock-sorozat legendás státuszát butaság lenne elvitatni, az azonban biztos, hogy az új konzolok és erős PC-k világában már megkopott a fénye. A 2K Games épp ezért gondolta úgy, hogy ideje kicsit kitatarozni azt a frányа világítótornyot.

Mostanában se szeri, se száma a mindenféle újrakiadásoknak, remastereknek, ilyenolyan csúcsszuper-antológiáknak, így az ember akaratlanul is hajlamos legyinteni, amikor újabb „bőrlehúzás" kerül a keze alá. Én is így álltam hozzá a BioShock: Remasteredhez, de kár volt, a The Collection néven, gyűjtemény formájában is piacra dobott, PC mellett korunk konzoljaira is kiadott trilógia ugyanis megéri a befektetést.

MI IS EZ?

A rutinos PC Guru olvasóknak talán furcsa lehet, hogy a cikket a BioShock-sorozat bemutatásával indítom, főleg, hogy a PC Guru Online-on megtalálhatjátok a három programról, valamint a trilógiát záró BioShock Infinite: Burial at Sea 1-2 DLC-iről írt tesztjeinket. Ugyanakkor fontosnak tartom megjegyezni, hogy a sorban utolsó Infinite is 3 éve jelent meg, a szériát hódító útjára indító első epizód pedig jövőre ünnepli tizedik születésnapját – szóval ja, ne tessék meglepődni azon, hogy egy újszülöttnek minden vicc új!

Összefoglalva egyébként, a BioShock-játékok olyan lövöldözős programok, amiket masszívan nyakon öntöttek szerepjátékos elemekkel. A főszereplők fejleszthetők, különleges képességekkel ruházhatók fel, az ellenfelek pedig megannyi stratégia szerint intézhetők el. Akadnak játékosok, akik igyekeznek csak a szupererejükre fókuszálni. Mások lőnek, ahogy a csövön kifér, megint mások elkerülik az összetűzéseket. Ezen felül mindegyik játéknak valamilyen filozófiai vagy politikai iskola áll a középpontjában. Utópisztikus világokban játszódnak, ahol valami mindig elromlik, és a főszereplőnek kell rendet csinálnia. Az első két rész Rapture-be, egy tenger alatti metropoliszba kalauzol el, az Infinite pedig Columbiába, egy felhők fölé épített városba. A stílus érdekes egyvelege a scifinek és a fantasynek, nyakon öntve egy jó adag steampunkkal.

ADATOK

KIADÓ
2K Games

FEJLESZTŐ
Blind Squirrel Games / Irrational Games

MŰFAJ
FPS

MULTI
nincs

GÉPIGÉNY

Intel Core 2 Duo 2,66 GHz, 4 GB RAM, 2 GB VGA, 25 GB HDD.

ÉRTÉKELÉS

Egy kiváló sorozat nagyszerű újrakiadása, amit csak ajánlani tudunk. És jó fej dolog, hogy a PC-s BioShock-fanoknak ingyen jár a csomag.

GRAFIKA: **70%**
HANG: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

PRO

A BioShock-sorozat a maga teljességében, a szokottnál szebb grafikával, DLC-kel, mindennel.

KONTRA

Csak az első két rész nevezhető igazi felújításnak, az Infinite nem változott olyan sokat.

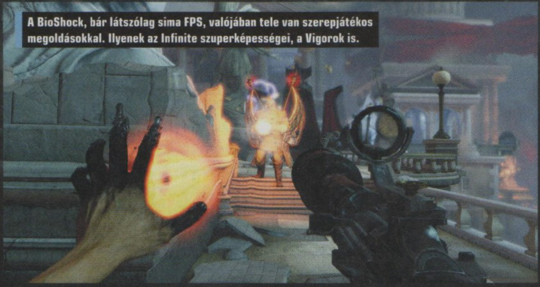
80%

ÚJHULLÁM

És nagyjából itt véget is érnek a hasonlóságok. Az első két BioShock ugyan egyazon helyszínen játszódik, a harmadik rész azonban nem csak térben, de időben is távol áll az elődeitől. A The Collectionben is inkább a felújított létük a közös pont – és ez az a tulajdonság, ami valójában csak az első két játékot érinti.

Az eredeti játékok PC-s birtokosai ingyen frissíthetnek a felújított változatra. Kösz 2K Games, ez nagy dolog!

A BioShock 1-2 közül az első rész a rajongók kedvence, ezen dolgozott teljes egészében a sorozatot alkotó Ken Levine és csapata. Mivel 2007-es alkotásról van szó, könnyű észrevenni, hogy mi változott: minden shader és textúra új, így élesebb, élettel telibb a látvány. Az alapok azonban megmaradtak, szóval a „remastered" szó itt inkább egy méretesebb grafikai foltozást takar. A 2. rész is jobban néz ki, mint a 2009-es debütálásakor, a 2013-as BioShock Infinite azonban szinte teljesen ugyanúgy fest, mint annak idején. Ebből is látszik, hogy ezt a csomagot elsősorban a konzolos játékosoknak szánták, hiszen nekik már az eredeti Infinite-et is csak komoly butítások árán bírta el a gépük. Azok, akik PC-n mind az alapjátékokkal, mind azok DLC-ivel is rendelkeznek, ingyen és teljesen automatikusan megkapják a Remastered változatokat – és a játékkönyvtárukból a régi verziók sem tűnnek el. Amennyiben sosem játszottál a BioShockokkal, akkor érdemes beruháznod a csomagra. Ha pedig kívülről fújod a játékokat és megvannak PC-re, akkor itt az ideje, hogy ismét kipróbáld a trilógiát! Ez egy igazi win-win helyzet tehát, és külön pacsi a készítőknek, amiért az Infinite történetét jelentősen továbbgondoló Burial at Sea 1-2 DLC-ket is bepakolták a csomagba. Így teljes a BioShock-élmény!



A BioShock, bár látszólag sima FPS, valójában tele van szerepjátékos megoldásokkal. Ilyenek az Infinite szuperképességei, a Vigorok is.

IDŐRABLÓK

Steins;Gate

シュタインズ・ゲート

[ÍRTA **WILSON**] A vizuális novellák műfajának leghatalmasabb lyukát tömte be Steamen a japán játékipar: végre partot ért minden idők egyik leghíresebb, legkultikusabb japán játéka, ami a szavak és az időutazás segítségével rabolja el mind az időt, mind a pénzt.

Egészen súlyos terhet cipel a hátán a Steins;Gate, amely több összetevőből áll. Történetében a kauzalitás nyomja agyon a főszereplőnek választott apró csapatot; a törzsgyökeres japán fejlesztőnek és kiadónak a hosszú évek lemaradását kell valahogy behoznia nyugaton, és különösen azon a Steam-rendszeren, amivel a szigetország valamiért eddig egyáltalán nem foglalkozott, mintha a létezéséről sem hallottak volna. A Steins;Gate-tel esetlegesen csak most találkozó közönség pedig olyan nyomást helyez rájuk, amit nem sokan szeretnének a nyakukba. Elvégre most akár több tízezer embernek kell valahogy bebizonyítani azt, amit évek óta szajkóznak: hogy a Steins;Gate minden idők egyik, ha nem egyenesen a legjobb vizuális novellája.

TOKIÓI KALAND

A Steins;Gate kapcsán igazából ez az egyetlen dolog, azaz a műfaji besorolása az, amiről tulajdonképpen szabadon, köntörfalazás nélkül lehet beszélni,

ADATOK

KIADÓ
MAGES.INC. / 5pb / Nitroplus

FEJLESZTŐ
MAGES.INC.

MŰFAJ
vizuális novella

MULTI
nincs

GÉPIGÉNY

Core i3 CPU, 4 GB RAM, 1 GB VGA, 13 GB HDD.

ÉRTÉKELÉS

A vizuális novellával ismerkedők ne ezzel kezdjék, de az igazi ínyencségek után kutatók ennél jobb és maradandóbb élményt nem fognak találni – egyik műfajban sem.

GRAFIKA: **85%**
HANG: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

PRO

Komplex, lebilincselő sztori, kiváló karakterek, remek hangulat.

KONTRA

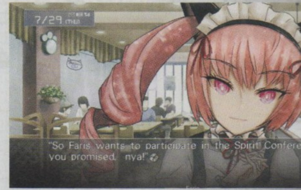
Nagyon lassan indul be, és videojátéknak csak nehezen nevezhető.

90%

mert...mert minden más eleme egész egyszerűen olyan ingoványos terület, hogy akár az említése is komoly határsértést jelent a spoiler-mezőre nézve.

Ott van például a történet, ami a világ egyik legunalmasabb dolgával indul: egy sajtótájékoztatóval, egy jellegtelen, teljesen felejthető tokiói irodaház nyolcadik emeletének egy dohos, kopott szobájában, ahová a magát őrült tudósnak hívó Rintarou Okabe azért megy, hogy kiderítse, tényleg sikerült-e egy tudósnak feltalálni az időgépet. Nem csupán a kérdés abszurd, de maga Okabe és társai is: a Steins;Gate csapata szedett-vedett figurák gyülekezete, őrültebbnél őrültebb személyiségekkel, és olyan történetszálakkal, amik nem csupán azt mesélik el, hogyan és miért kerültek a szereplők a csapatba, de olyan érzelmi falat is felhúznak maguk köré, amelyek elkerülhetetlen leomlásakor garantáltan magával sodorják a nézőt.

Nézőt és nem játékost: a Steins;Gate annyira komolyan veszi a maga vizuális novellaságát, hogy sok interakciós lehetőséget nem hagy az alsóhangon is 30, de inkább 50 órás sztorija alatt... és ez egyáltalán nem baj. Ennyire magával ragadó, ennyire komplexen felépített története ugyanis nem sok játéknak van – a sztori értelemszerűen az időutazással foglalkozik a legtöbbet (ami, mint



kiderül, nemcsak hogy létezik, de ezer és ezer ponton nekünk magunknak is bele kell nyúlni a múlt, és ezáltal a jövő eseményeibe is), de rengeteg az érzelem, a filozofálás, a komoly és a komolytalan jelenetek tömeges adagolása is.

MOBILPÁNIK

Igaz, odáig eljutni nem egy fáklyásmenet. A Steins;Gate nagyon lassan indul be, de aztán behúz, például az idő manipulálásával, amihez lényegében csak egy mobiltelefonra van szükség. És döntési lehetőségek tömkelegére – ezek miatt nem ritka újra és újra meghalni, vagy épp feltámadni látni ismerősöket, barátokat, rokonokat, ellenségeket és semmirekellő fráterеket, miközben valahogy szét kell szedni az idő egymásba gabalyodott szálait, az összetolódott párhuzamos univerzumokat, és a netes szlenggel alaposan átitatott párbeszédek valódi értelmét.

És többek között ez az, amiért a Steins;Gate működik. Működött akkor, mikor eredetileg 2009-ben megjelent; mikor ugyanebben az évben manga változatot kapott; mikor rá egy évre anime, majd film formájában megelevenedett, és minden bizonnyal működni fog a hamarosan érkező előzmény is. Mert ez egy olyan sztori, aminek sosincs vége, és amit garantáltan nem lehet elfelejteni.

SENKI SEM HALLJA, HA SIKOLTASZ

SYNDROME

[ÍRTA **CHOCHO**]

Cirka egy évvel ezelőtt jelent meg a Frictional Games inspiráló horror-kaland játéka, a SOMA, amely megmutatta, hogy a videojáték és a művészet között több összefüggés lehet, mint sokan gondolták. Érdekes módon a trónkövetelők áradata nem indult meg azonnal, és a kevés klón közül is csak a most kiadott Syndrome képes rá, hogy elfeledtesse velünk, miben gyökerezik. De persze semmi sem hibátlan.

Persze nem a SOMA volt az egyetlen ihletforrás, az Alien: Isolation kéznyomai is észrevehetők a Camel 101 munkáján. A játék ilyen felmenőkkel a háta mögött persze mi más lenne, mint belső nézetes túlélőhorror, erős sci-fi beütéssel. A történet egy látszólag céltalanul sodródó űrhajón játszódik, ahol főhősünk, egy fiatal mérnök, a hibernációból ébredve csupán elnéptelenedett folyosókat talál. Nem elég, hogy a kezdeti sokkal és a mélyalvás okozta ideiglenes elmezavarral is meg kell küzdenie, de hamarosan kiderül, hogy a hajón „valami rossz dolog" történt, a legénység egymás ellen fordult, most épp polgárháborút vívnak az egyre pusztuló fedélzeten. És ez még nem minden, ellenséges robotok és mutánsok lófrálnak a sötét termekben, elvégre szörnyek nélkül nincs űrhorror. Hogy pontosan mi történt a hajóval, hol vagyunk, mik ezek a lények és kiben bízhatunk, a végigjátszás során derül ki – az odáig vezető út pedig félelemmel és frusztrációval van kikövezve.

ADATOK

KIADÓ
Camel 101

FEJLESZTŐ
Camel 101

MŰFAJ
kaland

MULTI
nincs

INFO

A Syndrome kizárólag PC-re jelent meg 2016. október 6-án. A játék ára Steamen 23 euró, azaz átszámítva kb. 7000 forint.

JÖN A SZARVASEMBER

A modern túlélőhorrorok általában két utat követnek: az egyik, hogy a főszereplő teljesen védtelen, esélye sincs a harcra, így csak menekülni, bujkálni tud az üldözői elől; a másik ennek ellenkezője, a hérosz igenis felveheti a kesztyűt, sőt muszáj is neki, hogy megmentse a napot. Előbbi kategóriába tartozott a Frictional Games-féle SOMA is, királya pedig a szintén ettől a csapattól származó Amnesia. Utóbbi leginkább a Dead Space-re hajaz – és itt most érdemes kicsit elgondolkodni azon, hogy mennyire különbözik egymástól a két játékstílus. Teljesen máshogy kell megközelíteni egy olyan programot, ahol a lopakodásé a főszerep, mint egy akcióelemekkel is rendelkező, ennél fogva pergőbb, adrenalint pumpáló alkotást. És nemcsak játékosként, hanem tervezőként is így van ez – ezért is olyan különös, hogy a Syndrome-ban ez a két irányvonal kéz a kézben jár.

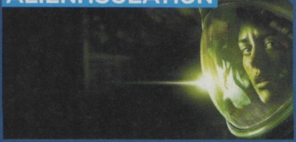
Az egymástól elkülönülő pályákon ugyanis találni fegyvereket, ezek a sima csavarkulcstól a pisztolyig terjedő skálán helyezkednek el, és igen, használhatók a legtöbb esetben. Muníció és életerő azonban nincs sok, sőt menteni is csak az elszórva található terminálokon lehet (á la Alien: Isolation). Ennél fogva érdemes kétszer is meggondolni a bunyót, sőt akadnak olyan alkalmak, amikor csak a küzdelem látszata van meg, valójában esélytelenül szállunk szembe a bennünket vegzáló rémekkel. Ezek között az alkalmak között viszont nem igazán tesz különbséget a program, a játékosnak kell kitapasztalnia, hogy mikor miképp járhat el.

Klasszikus túlélőhorror, kicsit amatőr kiadásban, de tele szívvel, lélekkel, és természetesen félelemmel.

És ez csupán azért gond, mert felborítja azt a kémiát, ami a példaként előhozott (és a lenti keretes anyagban részletesebben bemutatott), legendás státuszba emelkedett alkotásokat oly nagyszerűvé tette. A harc a Syndrome-ban nehézkes és fárasztó,

AZ ŰR ÉS A FÉLELEM

ALIEN: ISOLATION



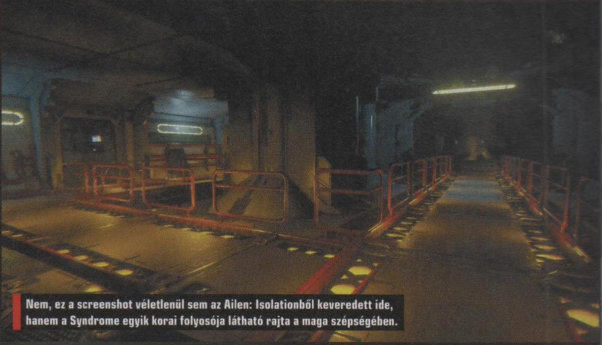
Talán a valaha volt legjobb Alien-játék, amiben a filmszéria főhősének lányaként kell életben maradnunk egy hatalmas űrállomáson. A bázist egyetlen idegen tartja rettegésben, azonban már ennyi is elég ahhoz, hogy az elszigeteltség a helyiek agyára menjen. Erősen ajánlott alkotás.

DEAD SPACE

A 2008-as Dead Space egy ízig-vérig túlélőhorror akciójáték, amiben egy mérnök főhőssel kell életben maradnunk egy, a halottakat feltámasztani képes idegen fertőzés uralta bányászűrhajón. Az erőszak, a téveszmék mellett sok-sok halál és állandósuló páni félelem teszi kiemelkedővé.

SOMA

A sci-fi horror műfaj virtuális alfája és omegája, a játék, amely után senki sem lesz már ugyanolyan. Intelligens, félelmetes, de elsősorban érzelmes mese arról, mit jelent embernek lenni, és milyen az, amikor ezt a tulajdonságot elveszíti valaki. Csak ajánlani tudom, bár újrajátszani nem sok kedvetek lesz.



Nem, ez a screenshot véletlenül sem az Ailen: Isolationből keveredett ide, hanem a Syndrome egyik korai folyosója látható rajta a maga szépségében.

a bujkálás viszont egyszerűen frusztráló, főleg mert a fejlesztők kitalálták, hogy mekkora ötlet lesz mesterséges intelligenciát írni a lényeknek, amelyek ettől aztán végigüldözik a játékost a fél pályán. Mivel menteni csak kevés helyen lehet, ezért többször savanyú újrakezdés lesz a dolog vége, ezzel ragadva ki a játékost az egyébként jó kis sztoriból és hangulatból.

ATMOSZFÉRANYOMÁS

Ezek az elemek ugyanis a helyükön vannak, és bár nem olyan kiemelkedőek, mint teszem azt a SOMA vagy a Dead Space esetében, bőven megérdemlik, hogy csak miattuk ejtsük a játék mellől a „klón" státuszt. A Syndrome-ba ugyanis szorult eredetiség, főleg a történet üzenetével kapcsolatban. Az írók sokat foglalkoznak az emberi természettel, beleértve az erőszakot és a magány okozta depressziót, ezek a témák pedig nemcsak a párbeszédek során jönnek elő, hanem a pályákon összeszedhető naplótöredékek is tele vannak velük – és bár ezek a megoldások klisésnek tűnnek, szerencsére egyáltalán nem hatnak úgy, miközben játszunk.

Ugyanez elmondható a játékmenetről. Amikor nem harcolunk vagy bujkálunk, viszonylag általánosnak mondható feladatokat oldunk meg. Ránk szólnak rádión, hogy hé, ha már mérnök vagy, meg kéne csinálni az áramellátást, megjavítani a szellőzőket, visszakapcsolni a gravitációt, esetleg kinyitni ezt vagy azt az ajtót. Minden szinthez tartozik egy térkép, ahol az összes fontosabb cél be van jelölve – nekünk az oda vezető utat kell megúsznunk épp bőrrel, hogy aztán egy „E"-gombot megnyomva végrehajtsuk a küldetést. Ezek mindig egyértelműek, eltévedni pedig az átlátható térkép miatt művészet, szóval a folytonosság érzése nem szenved csorbát – és lám, ezen a ponton a beleéléssel sincs semmi baj, szóval ha nem lenne a kissé esetlen vagdalkozás, a játékélmény úgy általában jobb lehetne.

ÉRTÉKELÉS

CHOCHO

GÉPIGÉNY

Intel Core i3 2,5 GHz, 4 GB RAM, GTX 260 vagy HD 5750, 9 GB HDD.

Nagyon kellemes meglepetés a horrorszcénából. Nem hibátlan játék, de ha szereted a sci-fi horror zsánerét, ezt is érdemes bezsákolnod.

GRAFIKA: **60%**
HANG: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

PRO

Remek hangok, jó sztori, erős hangulat és érdekes sci-fi környezet egy hatásos horrorjátékba csomagolva.

KONTRA

Itt-ott amatőr megoldások jellemzik, és mintha kicsit identitászavarban szenvedne.

70%

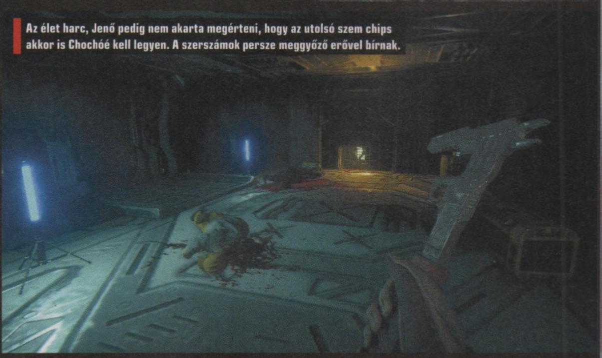
CSAK AZ ARCOMAT NE

Ha már ennyiszer előhozakodtam a SOMA-val és a Dead Space-szel, fontos megjegyezni, hogy míg utóbbi egy kifejezetten szép AAA-játék volt, addig az előző egy független fejlesztésű, alacsonyabb költségvetésű alkotás – és mint ilyen, nem is néz ki a legjobban. Mivel a Syndrome-ot sem milliókból kalapálták össze, ezen a programon is látható, hogy volna hová fejlődni. A környezet, az űrhajó rideg textúrái, a pályatervezés és a sok-sok objektum nagyon rendben vannak, a karaktermodellek azonban néha kifejezetten komikusnak tűnnek, főleg mozgásban. Nem egyszer kapott el heveny nevetés, amikor az elméletileg ijesztőnek szánt robotdisznóember felém sántikált, mert egyszerűen vicces volt a kézzel összeeszkábált mozgásvilága. De hát ez van, semmi sem lehet tökéletes, a félelemkeltés pedig ennek ellenére is teljesen jól megy a Syndrome-nak.

Ez utóbbiban nagy szerepet játszanak a zenék és a hangok – előbbit nem viszi túlzásba a program, inkább csak hathatós effekteket hallunk, de a szinkron, a távolban hallható állandó zörejek és kopácsolás, vagy épp fülsiketítő csönd, nos, ezek mind-mind elősegítik a libabőr kialakulását. Azoknak, akik a maga teljességében szeretnék átélni a Syndrome horrorját, ajánlom a fejhallgató használatát, na meg persze a sötét, éjszakai szobát.

És hogy összességében ajánlott-e a Syndrome beszerzése? Nos, igen, ajánlott – a SOMA óta ez az első igazán jó űrben játszódó túlélő horrorjáték. Hátrányai mind betudhatók az indie-jellegnek, ez még egyfajta bájt is kölcsönöz neki, úgyhogy igen, mindenképp érdemes fejest ugrani, főleg a 23 eurós ár fejében.

Az élet harc, Jenő pedig nem akarta megérteni, hogy az utolsó szem chips akkor is Chochóé kell legyen. A szerszámok persze meggyőző erővel bírnak.



„BARÁTOM, EZ ITT MAGA A POKOL!”

DEAD RISING 10 YEARS

[IRTA BÖJTI] **2016 elején, a Dragon's Dogmánál még azon tűnődtem, négy év után mennyire megfontolt lépés egy alapvetően konzolos játékot számítógépre portolni, de a Capcom ismét lépett egy nagyot, hiszen a Dead Rising első része 10 esztendőn át nem volt elérhető PC-re. Egy klasszikus újraéledése ez?**

Sokat kell visszautaznunk az időben a sorozat első epizódjáért, méghozzá egészen 2006-ig. Az Xbox 360 már elkezdte meghódítani a piacot, de az első szériás gépek problémái (túlmelegedés, elfüstölés), illetve az igazán komoly exkluzívok hiánya miatt még nem volt teljes a siker. Érkezett pár izgalmas cím (Condemned, Quake 4, CoD 2, Prey), ám a Gears of War és a Halo 3 még kanyarban sem volt, így az év végi szezon komolyabb játékot igényelt. Ezt szállította le a Capcom, a Mega Manekért és Resident Evilökért felelős Inafune Keidzsi vezénylésével, méghozzá kizárólagosan X360-ra. A Dead Rising külseje szempontjából már akkor sem a „legszebb” címért versenyzett, azonban ezért mindenkit kárpótolt a nagy számban érkező zombihorda, a közel teljes szabadság, illetve a rengeteg lehetőség, amit csak egy óriási pláza nyújtani tud. Ezzel együtt pedig a horrorfilmek kedvelői is megkapták régóta dédelgetett álmukat, a Romero jegyezte Holtak hajnala modern, videojátékos változatát, amikor egy bevásárlóközpontban kell túlélnünk az apokalipszist.

ADATOK

KIADÓ **Capcom**

FEJLESZTŐ **Capcom**

MŰFAJ **akció**

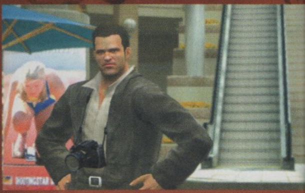
MULTI **nincs**

INFO

A Dead Rising tizedik évfordulós kiadása 2016. szeptember 13-án jelent meg, Steamen 19,99 euróért kapható (kábé 6200 forint), de a második epizóddal és az ahhoz kiadott mellékággal, az Off the Recorddal együtt is megvásárolható.

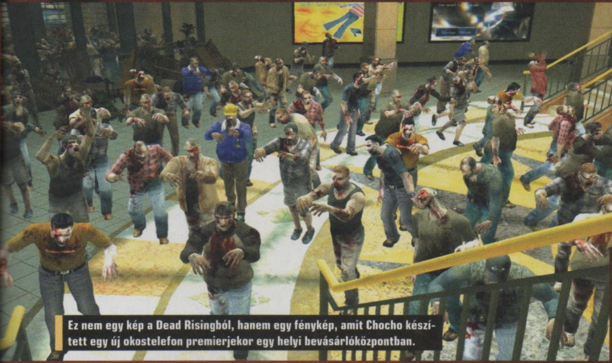
KARANTÉN ALATT

A történet szerint egy Frank West nevű szabadúszó újságírót alakítunk, aki a nyitányban egy helikopterrel utazik a kolorádói, fiktív kisvárosba, Willamette-be, mert azt a fülest kapta, hogy ott valami nagy dolog van készülőben. Ez az elhintett információ pedig igaznak bizonyul, elvégre a város határait a katonaság zárta le, a főutca felett elrepülve pedig azt látjuk, hogy emberek támadnak emberekre, eszik azok húsát, benzinkút robban fel, hogy onnan égő testek botorkáljanak elő, a túlélők háztetőkön küzdenek támadóikkal. Frank pedig szorgalmasan készíti a képeket, amikkel a régóta áhított hírnévre szert tehet (ebben mi is a segítségére vagyunk, a kamerát ugyanis a játékos kezeli), majd egy pillanatban meglátja a helyi plázát, ahol úgy gondolja, további remek anyagot gyűjthet az esethez. Azonban a semmiből előkerülő katonai helikopterek alaposan megváltoztatják az eredeti tervet – Frank kiugrik a gépből, hogy 72 óra alatt utánajárjon a rejtélynek. Ha az idő lejárt, a pilóta visszajön érte, így ha a tetőn van, akkor megmenekülhet, ha nincs, vége a dalnak.

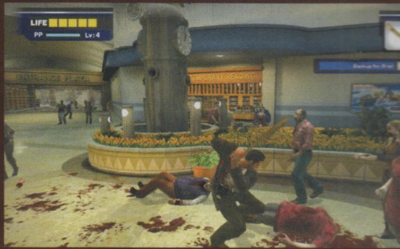


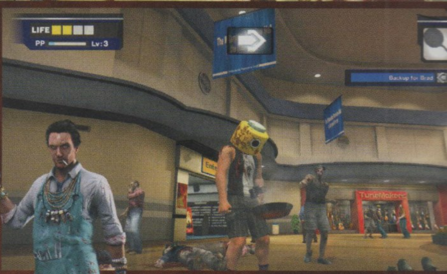
72 óra. Egyfelől soknak tűnhet, a Dead Rising azonban mindent megtesz azért, hogy minél kevesebbnek érezzük ezt az időtartamot. A teljesen 3D-s, külső nézetes akciójátéknál óránk számlálója folyamatosan pörög, így rövid úton utána kell járnunk annak, mi is történt a kisvárosban, ahol emberi tragédiák zajlanak le minden egyes pillanatban. Vannak ugyanis túlélők, de sorsuk hamar megpecsételődhet, ha nem vigyázunk rájuk. Megmentésükkel és a soron következő titok felderítésével kapcsolatban rádión kapjuk az információkat, miközben az elbarikádozott mentőhelyen pár szövetségesünk figyeli a kamerák képét. Mindez azt eredményezi, hogy néha döntenünk kell, mit és hogyan, kiért teszünk meg. Közben felfedezzük a teljes bevásárlóközpontot, meglátogatjuk a boltokat, felhasználjuk azok készleteit, igyekszünk fejlődni a minden akciónál, megmentésnél és fényképezésnél megkapott XP segítségével. Már ha nem halunk bele a kalandba, amire szintén megvan az esély, elvégre az este agresszívabbá váló zombikon túl pszichopaták rejtőznek a falak mögött, miközben a mára kifejezetten ósdivá vált mentési rendszer is azon van, hogy minél többször emlegessük fel a fejlesztők közeli hozzátartozóit.

„A fene egye meg, pedig meg mertem volna esküdni rá, hogy erre vannak az extra nedvszívó konyhai törlőkendők! Most hogy mosom fel a vért?”



Ez nem egy kép a Dead Risingből, hanem egy fénykép, amit Chocho készített egy új okostelefon premierjekor egy helyi bevásárlóközpontban.





TÍZ ÉV SOK IDŐ

Pláne akkor, ha a játék már 2006-ban is sokakat idegesített egy-egy elavult megoldásával, miközben a folytatások mindent megtettek azért, hogy áramvonalasítsák a debütáló fejezet esetében még eléggé barátságtalan játékmechanikát. Menteni csak a központi helyszínen, valamint az itt-ott fellelhető mosdóknál lehet, ez pedig gyakorlatilag azt eredményezi, hogy 30-90 percünk is simán kárba veszhet. Megindulunk egy nyomon, elhülyéskedünk, megölünk egy pszichopatát, majd mennénk további dolgunkra vagy akár vissza a központba, ám egy horda sikeresen lemészárolja hősünket. Elég egyetlen pillanatig elbénázni a harcot, máris kezdhetünk mindent elölről. Persze ezt a komoly kihívást sokan szerették már 2006-ban is, azonban a később általánossá vált checkpointok után elmaradottnak hat ez a módszer, amitől a labilisabb idegállapotúak könnyen a plafonon köthetnek ki. Nem beszélve arról, hogy bár a tizedik évforduló alkalmából valóban sikerült felújítani a programot, annak további elemei is javításra szorultak volna, mert csúnyán öregedtek az elmúlt egy évtizedben. Ilyen a hang nélküli párbeszédek sora, amik feliratok és teljes némaságban zajlanak le, na meg az MI is, ami a túlélőknél csúcsosodik ki. Fel és alá szaladgálnak a megmentésre váró karakterek, mindenben elakadnak, simán ott hagyják a fogukat az élőhalottak társaságában, ez pedig a már említett mentési rendszer mellett kifejezetten zavaró. Újra és újra neki kell futnunk egy-egy szegmensnek, hogy a sztori részleteit sikeresen göngyölítsük fel a 72 óra lejárta előtt.

A Dead Rising első része még ennyi idő után is jó játék, megéri beruházni rá, de csodát ne várjatok!

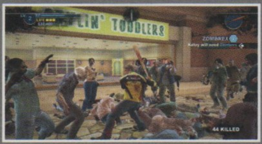
„A BULINAK VÉGE!"

Mindazonáltal a Dead Rising meghálálja a vele eltöltött időt. Magát a plázát felfedezni élvezetes, ahogy a különböző eszközök használata is – fűnyíróval darabolhatjuk a hullákat, láncfűrésszel apríthatjuk őket, tulajdonképpen bármit felhasználhatunk ellenük, miközben egy Mega Manszettet is összehozhatunk, sőt fénykarddal is vagdalkozhatunk. Maguk a pszichopaták zseniálisak, kezdve a dzsipes csapattal, a bohóccal, egészen a bekattant eladóig. Mindegyik más technikát igényel, legyőzésük elsőre nem könnyű. Később még motort, autót is vezethetünk, ha pedig kivégeztük az alsó hangon is 10-12 órás kampányt, két nehezített módot kapunk, amikkel simán 50 fölé tolható ez a szám.

Persze aki az eredeti változatot nem szerette a körülményes játékmenet, a sürgető idő, a mentések korlátozása miatt, az most sem lesz oda az első részért. Sok hiányosság megmaradt, a későbbi részekben bemutatkozó fegyverkombinálás pedig itt még nem érhető el. Ugyan kevesebb a töltési idő, a grafika kicsit fel lett húzva, nincs képtöredezés, és általában érezhető a 60 fps áldásos jelenléte az 1080p (vagy akár 4K) mellett, a nagyobb tömegek ledózerolása közben előfordul némi akadozás. Meg úgy egyébként nem ez a legszebb program, amit valaha is láttunk. Ám mindezen túl komoly nehézséggel bír Frank West első túlélőtúrája, ami izgalmas és szórakoztató egyvelege a nyitott világú akció-horrornak, a későbbi epizódok komikus megoldásainak. Éppen ezért a Capcom kultikus, egérrel és billentyűzettel is remekül irányítható produkciója még ma, tíz év után is ajánlható a vállalkozó szellemiségű, kihívást szerető játékosoknak.

A KONZOLOS CSOMAGRÓL

Ugyan PC-n régóta elérhető a zseniális Dead Rising 2, valamint az ezt követő Off the Record, amiben ismét Frank West bőrébe bújhatunk, konzolon ezekkel csak az előző generációban játszhattunk, ami miatt nagy örömre adhat okot, hogy az első epizódon túl a két felemlegetett rész is megjelent PS4-re és XOne-ra. A különálló játékok 5990 forintos darabáron vásárolhatóak meg, ám a három egybecsomagolt verzióját olcsóbban, 14 990 forintért szólíthatjuk magunkhoz. Mindegyik felújított változat, a két folytatás pedig a közkedvelt kooperatív multiplayert is tartalmazza, ezért érdemes egyből a teljes, 40-120 órát kínáló Triple Bundle Packkot megvenni.



ÉRTÉKELÉS

BÖJTI

GÉPIGÉNY

Intel Core 2 Duo 2,4 GHz vagy AMD Athlon X2 2,8 GHz CPU, 2 GB RAM, GeForce 550Ti vagy Radeon HD 6770 VGA, 8 GB hely.

Tíz év után végre PC-n is elérhető a nagyszerű sorozat első, kultikusnak számító része.

GRAFIKA: **70%**
HANG: **75%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

PRO

Feljavított grafika új effektekkel, 1080p-ben. Még mindig szórakoztató, izgalmas, élvezetes.

KONTRA

Sok már korábban is elmaradottnak számító elem, nehézkes megoldás, ami nem kifejezetten felhasználóbarát.

78%

TE ÁTMÉSZ A TESZTEN?

THE TURING TEST

[IRTA **SIKLARA**]

A PORTAL-JÁTÉKOK SZÉLESKÖRŰ SIKERE ÓTA RENESZÁNSZUKAT ÉLIK A SCI-FI TÉMÁJÚ, LOGIKAI FELADVÁNYOKRA ÉPÜLŐ PROGRAMOK, MOST PEDIG ITT EGY ÚJABB, AMELYBEN KREATÍV GONDOLKODÁSODDAL BEBIZONYÍTHATOD, HOGY NEM VAGY ROBOT. KÖVETKEZZÉK A THE TURING TEST TESZTJE!

Középiskolai tanulmányaink során csak futólag találkozhattunk a 20. század első felében élt Alan Turing nevével, akit a számítástechnika egyik atyjaként tartanak számon, és aki az elsők között foglalkozott a mesterséges intelligencia elméleti alapjaival. Az iskolai tananyagban általában épp életének olyan izgalmas mozzanatai, mint a második világháborúban kódtörőként játszott szerepe, vagy az izgalmas, mára megannyi sci-fi történetet ihlető és sokféleképpen feldolgozott Turing-teszt sikkadnak el. A sokoldalú angol zseni Számítógépek és intelligencia című tanulmányában írja le először a Turing-tesztet, amelynek alkalmazásával megállapítható, hogy egy gép gondolkozik-e, illetve képes-e emberinek látszó válaszokat adni. Kinek ne izgatná a fantáziáját a gondolat, hogy egy logikai és matematikai műveletekben verhetetlen gép esetleg önálló gondolkodás terén is felveheti velünk a versenyt. A The Turing Testben alaposan körbejárhatjuk a kérdéskört, miközben egy mesterséges intelligenciával együttműködve sorra oldjuk meg az elvileg csak általunk megoldható feladványokat.

MENTŐEXPEDÍCIÓ

A viszonylag távoli jövőben játszódó történet helyszíne a Jupiter Europa nevű holdja, főhőse pedig a névegyezésen túl Alan Turinggal semmiféle kapcsolatban nem álló Ava Turing, aki az International Space Agency (ISA) mérnöke, és akit azért kelt fel idő előtt a hibernációból a TOM nevű fedélzeti számítógép, mert társaival teljesen megszakadt a kapcsolat. Az űrállomást sietősen elhagyó Avának le kell ereszkednie a holdra, hogy a vastag jégpáncéllal borított felszín alatti kutatóbázison a párfős csapat nyomára bukkanjon, társai helyett azonban egy teljesen kihalt, és erősen átalakított bázisra érkezik, amelynek minden szobája egy logikai feladvány. Ezen a ponton egyetlen társaságunk, TOM magára vállalja a narrátor szerepét, és miután elmagyarázza, hogy ezek tulajdonképpen Turing-tesztek, felkéri Avát a közös munkára, hiszen robotként ő képtelen ezeket megoldani, márpedig a modulárisan felépülő út a bázis belseje felé, ahol reményeik szerint az ISA csapatának többi tagja tartózkodik, ezeken a szobákon keresztül vezet. A nagy kérdés adja magát: miért éppen Turing tesztek állják Ava útját?

ADATOK

KIADÓ
Square Enix

FEJLESZTŐ
Bulkhead Interactive

MŰFAJ
kaland/logikai

MULTI
nincs

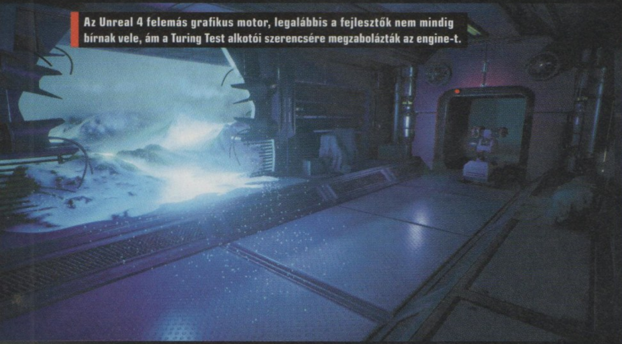
INFO

A kizárólag digitálisan megvásárolható The Turing Test augusztus 30-án jelent meg, és 20 euróért szerezhető be Steamen.

Fontos leszögezni, hogy bár a cselekmény kibontakozásával egyre nyomasztóbb, a Turing Test még véletlenül sem valamiféle túlélőhorror, hanem ízig-vérig logikai kalandjáték, amiben még meghalni sem lehet, ezért a legfélelmetesebb dolog, ami történhet velünk, hogy elakadunk, de a műfaj kedvelőivel ez sem sűrűn fog előfordulni.

GONDOLKODJ KREATÍVAN!

Avának elengedhetetlen munkaeszköze az észjárása, és a szó szoros értelmében kulcsszerepe van a felszíni csapat előkerítésében, hiszen emberként ő a kulcs a termek zárt ajtajának kinyitásához. Éles elméje mellett van kézzel fogható eszköze is, a pisztoly formájú Energia Manipuláló Eszközzel azonban nem golyókat, hanem energiagömböket lő ki, illetve szippant be. Ezek a gömbök



Az Unreal 4 felemás grafikus motor, legalábbis a fejlesztők nem mindig bírnak vele, ám a Turing Test alkotói szerencsére megzabolázták az engine-t.

PORTAL-SZERŰ JÁTÉKOK

Aki jellegében Portal-szerű belső nézetes logikai játékra vágyik, kedvére válogathat. Az Attractióban egy intergalaktikus tévéshow-ban kell a gravitációra épülő halálos fejtörőket megoldanunk három saját arzenállal rendelkező karakterrel. A Q.U.B.E.-ban spéci high-tech kesztyűkkel manipulálunk kockákat fizikai és térbeli fejtörők megoldásához. A Lovecraft munkásságából táplálkozó Magrunner: Dark Pulse-ban egy űrkiképző programban vehetünk részt, az Antichamber egy egészen szürreális élmény, a Quantum Conundrumban egy őrült házban találmányokkal kell ügyeskednünk, és az ősi romok között játszódó The Ballra is érdemes vetni egy pillantást. Tágabb értelemben a The Talos Principle, a The Witness és a Myst készítőinek új játéka, az Obduction is jó szívvel ajánlható.

energiaforrásként üzemelve ajtókat nyitnak ki, platformokat emelnek meg, lifteket és mágneseket működtetnek, a játék előrehaladtával pedig több színben is találkozunk velük. A feladványok egyre összetettebbé válnak, és nem mindegy, hogy a különböző tulajdonságú energiagömböket milyen sorrendben és kombinációban használjuk, gyakran pedig a Portal Companion Cube-jável ellentétben a legkevésbé sem cuki energiakockákat kell kapcsolókra vagy fali foglalatokba pakolásznunk. A történet második felében egy egészen érdekes új eszközt, vagy inkább lehetőséget is kapunk, amelynek felfedése komoly spoiler lenne, egyediségével azonban megkülönbözteti a játékot a Portal-klóntól.

A cél minden egyes szobából átjutni a következőbe, de hogy mindez ne legyen túl monoton, a történet hét fejezetének mindegyike végén felfedezhetjük a bázis egy-egy normális szegletét, például a legénység tagjainak szobáit, ahol fontos információkkal gazdagodunk. A kissé ingerszegény környezetet tovább színesítik az opcionális fejtörők, amelyekből minden fejezetre jut egy, és megoldásukat követően titkos szobákba jutunk be, ahol a történet nagyobb fordulatait előrevetítő, vagy jelentősen kiegészítő érdekességekre bukkanunk. Unatkozni azért a Portal Aperture laborjához hasonlóan steril kinézetű fejtörős szobákban sem fogunk, hiszen ezek is egyre

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

2.40GHz CPU, 4 GB RAM, DX11 SM5.0 VGA, 10 GB HDD.

Aki szereti az elgondolkodtató sci-fi történeteket, és nem bánja, ha annak részleteiért kihívást jelentő, de igazából nem túl nehéz feladványokkal némileg megdolgoztatják a szürkeállományát is, az nagyon fogja élvezni.

GRAFIKA: **80%**
HANG: **75%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

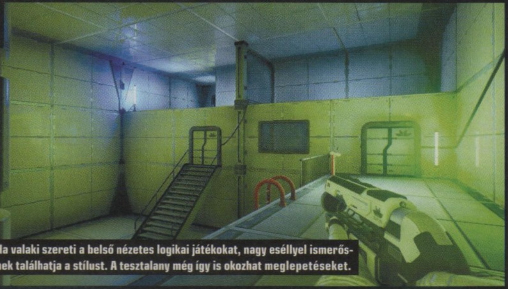
PRO

Majdnem minden tekintetben csiszolt és áramvonalas élmény ügyes logikai fejtörőkkel, szép grafikával és igényes történettel.

KONTRA

Egyenetlen nehézség, vagyis a legtöbb fejtörő viszonylag könnyű, néhány viszont kiugróan nehéz.

80%



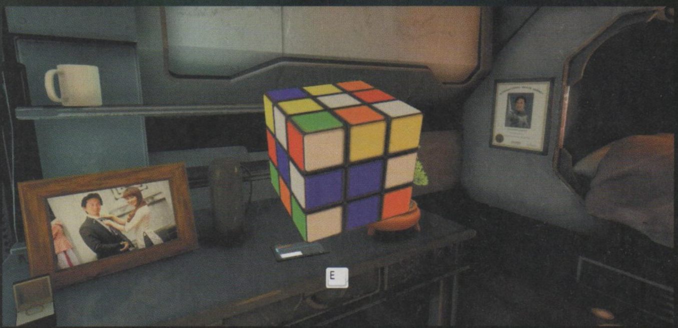
Ha valaki szereti a belső nézetes logikai játékokat, nagy eséllyel ismerősnek találhatja a stílust. A tesztalany még így is okozhat meglepetéseket.

változatosabbak és a lehetőségekhez mérten látványosak, épp csak az egyenetlen, alkalmanként váratlanul nehéz szobával támadó nehézségi ívre lehet panasz.

MI TESZ MINKET EMBERRÉ?

A Turing Test nemcsak logikai fejtörőként működik nagyszerűen, de tudományos témák mellett a filozófia és teológia olyan nagy kérdéseit is feszegeti, mint a lélek, a szabad akarat, vagy a gondolkodás, tehát mindaz, ami az embert megkülönbözteti az állattól (és a gépektől). A történetet minden fejtörő megoldása után Ava és TOM párbeszéde gördíti előre, és mivel ezek elgondolkodtató eszmecserék és viták, állandó motivációt jelentenek a továbbjutáshoz. A két főszereplő kiváló szinkront kapott, ezért ugyanúgy élvezet Ava kellemes női hangját hallgatni, mint az öreguras orgánumú, olykor kifejezetten fenyegető TOM-ot, aki épp csak amerikai akcentusa miatt nem egészen olyan, mint a természetfilmjeit narráló David Attenborough. Kettejük beszélgetései során szóba kerül Turing és más tudósok munkássága, például a filozófus Searle kínai szoba nevű gondolatkísérlete, mondattan és szemantika, vagy éppen erkölcsi kérdések, és a többiek eltűnésének rejtélyét kibogozva gyakran vitatkoznak ember és gép különbségein is. Miközben az egyre kétségbeesettebb Ava döntéseiben saját belső morális iránytűjére igyekszik hagyatkozni, TOM olykor önellentmondásba keveredve hol saját korlátait hangsúlyozza, mint mesterséges intelligencia, hol pedig amellett érvel, hogy gondolkodás tekintetében ember és gép között nincs is akkora különbség.

A 6-7 órányi feladatmegoldás egy szellemes, de annyira nem váratlan csattanóval zárul, és legfeljebb kétszer érdemes újrajátszani egy szomorú, illetve egy sötétebb hangvételű befejezésért. A fejlesztők kihozták a legjobbat az Unreal Engine 4-ből, épp csak a fényt tolták túl néhol, az esetenként szándékosan zajos, felirat nélküli hangfelvételek pedig minden nyelvvizsgázó legrosszabb rémálmait idézik, de egyébként technikailag is sziklaszilárd lábakon áll a játék. Ha nem is válik majd a műfaj újabb klasszikusává, egy átgondolt és kellemes logikai játék, amelyre hosszú távon érdekes témaválasztása és Tom személyisége miatt fogunk emlékezni.



VÍVD MEG A MÚLT ÉS JÖVŐ HÁBORÚIT
BATTLEFIELD 1
CALL OF DUTY
INFINITE WARFARE
RENDELD ELŐ!
BATTLEFIELD 1 HELLFIGHTER PACK
ELŐRENDELŐI AJÁNDÉKOK:
• Hellfighter M1911 pisztoly (Hellfighter DLC Pack)
• Hellfighter Trench shotgun (Hellfighter DLC Pack)
• Hellfighter Bolo kés (Hellfighter DLC Pack)
• Hellfighter embléma (Hellfighter DLC Pack)
ELŐRENDELŐI AJÁNDÉK
TERMINAL
BÓNUSZ TÉRKÉP
ELŐRENDELŐI AJÁNDÉKOK:
• Terminal bónusz multiplayer térkép: A rajongói kedvenc a Modern Warfare 2-ből visszatér egy alaposan felturbózott verzióban.
KONZOLOK SZERVIZE
konzolokszervize.hu
konzolokszervize
konzolokszervize
+36 20 544 4666
1067 Budapest, Hunyadi tér 1.

SZIMULÁTORT KONTROLLERREL?

ASSETTO CORSA

YOUR RACING SIMULATOR

[IRTA CHOCHO] **KÉT ÉVVEL A PC-S VÁLTOZAT KIADÁSA UTÁN KONZOLOKRA IS ELÉRKEZETT AZ UTÓBBI IDŐK LEGÉLETHŰBB AUTÓSZIMULÁTORA. AZ OLASZ KUNOS SIMULAZIONI MINDENT MEGTETT A SIKER ÉRDEKÉBEN, AZ EREDMÉNY AZONBAN FELEMÁSRA SIKEREDETT, HISZEN BÁR AZ ALAPOK RENDBEN VOLTAK, KONZOLOKON MÁSKÉNT SZOKÁS MEGKÖZELÍTENI AZ AUTÓS JÁTÉKOK RAJONGÓIT.**

Az Assetto Corsa tehát nem új a nap alatt, a játék 2014 decemberében érte el a „kész" fázist a Steamen, addig pedig több mint egy éven át a korai hozzáférésű alkotások egyik legkedveltebb darabjának számított. Az olasz fejlesztők semmit sem bíztak a véletlenre, folyamatosan bővítették a programot, majd a „végleges" verziót követően is adtak ki DLC-ket, sőt a moddereket és az egyre elhivatottabb közösséget is bátorították, segítették. Mára az Assetto Corsa PC-s verziója nemcsak az egyik legrealisztikusabb, de talán a leghűségesebb rajongótáborral megáldott autószimulátor is egyben – ez azonban a konzolos kistestvéréről nem mondható el.

VISZLÁT, MODOK!

Először is a konzolos Assetto Corsa nem tartalmaz modtámogatást, sőt még dedikált szerverek sincsenek – ez utóbbi a steames változat esetében talán a legkedveltebb funkció. Ez van, a konzolgyártók szeretik rajta tartani az ujjukat az online rendszerükön, így marad a sima matchmaking, esetleg a barátok meghívása a versenyekre. Ezzel csak az a baj, hogy a közösség mindig is a saját útját járta a versenyeket és az egyéni bajnokságokat illetően, erre azonban a PS4-es és XONE-os vásárlóknak nincs lehetőségük. Marad hát a sima multi, valamint az egyjátékos mód, utóbbi azonban egyáltalán nem alkalmas arra, hogy szórakoztassa a játékosokat.

Az a bizarr helyzet állt elő ugyanis, hogy míg az Assetto Corsa egy brutálisan életszerű autószimulátor, ami köröket ver a konzolon csak hasonlónak nevezhető alkotások realizmusára (a Forzát és a Gran Turismót felejtsük el, talán csak a Project CARS-nak van esélye felvenni vele a versenyt), addig játékként kifejezetten gyengén muzsikál, a karriermód ugyanis ötlettelen és unalmas, a mesterséges intelligencia pedig elviselhetetlenül szemét módon viselkedik. Az még hagyján, hogy szinte állva hagy bennünket az összes többi autó, amint egy picit is hibázunk – és mivel ez egy szimulátor, fogunk is hibázni –, de a büntetési rendszer is nevetséges, gyakran olyasmikért kapunk lassítást, amiért a többi pilóta még csak egy kis dorgálásban sem részesül. Rágurultál a pályaszéli sávra? Lassíts! Koccantál? Lassíts! És még folytathatnám a sort.

NEM A LEGSZEBB KASZTNI

Ez persze a játékélményt, mint olyat, nem annyira befolyásoló tényező, elvégre a szimuláció szimuláció marad, a fizika éppoly életszerű, mint PC-n, azaz ha csak az autók viselkedése és a realizmus számít, akkor az Assetto Corsa köröket ver a konkurensekre. Ráadásul konzolon még a fertelmes menürendszert is sikerült átláthatóbbá tenni. Sőt nem kell kormány az élvezetes játékhoz, segítségekkel a kontroller is bőven megteszi.

Technikai téren azonban megint csak nincs minden rendben. Bár a sebesség stabil 60 fps, és még a felbontás is Full HD, azért látszik, hogy a Kunos Simulazioni „csak" egy indie csapat a sok közül, az 505 Games pedig mindössze a terjesztést vállalta be, a grafikai és egyéb tuningot nem. Így aztán az olyan konzolos csodákhoz képest, mint a Forza-sorozat vagy a Driveclub, egy kifejezetten szegényes látvánnyal megáldott programot kapunk a pénzünkért. Látványelemek, extra pályaobjektumok alig akadnak, zene nincs, a hangok pedig bár jók, a Project CARS színvonalát nem érik el.

ÍGY IS A LEGÉLETHŰBB

Az biztos, hogy mint autós program, a Kunos alkotása csak a másodvonalba fér be, de mivel a szimulációs jellege kiemeli a többi alkotás közül, végül is el lehet intézni a dolgot azzal, hogy ezt a programot nem a hétköznapi játékosoknak készítették. Ja, hogy konzolt főleg ők vesznek? Nos, meglátjuk – jómagam akkor ajánlom elsősorban a vásárlást, ha valaki mondjuk PC-ről ugrik konzolra, és hiányoznak neki a szimulátorok. Ha azonban a karrier és a versenyélmény számít, akadnak jobbak a piacon.

A PC-S VÁLTOZAT ANNAK IDEJÉN SOKAK ÁLLÁT FÖLDRE EJTETTE HIHETETLEN FIZIKÁJÁVAL, ÉS EZ SZERENCSÉRE KONZOLOKON IS MEGMARADT.

Állóképeken és visszajátszásokon nagyon jól mutat az Assetto Corsa, a pályák azonban kissé egyszerűek, nagyon kevés rajtuk a vizuális elem.

ADATOK

KIADÓ
505 Games

FEJLESZTŐ
Kunos Simulazioni

MŰFAJ
szimulátor

MULTI
van

ÉRTÉKELÉS

Az utóbbi évek legjobb indie szimulátora végre nem csak PC-ken, de konzolokon is elérhető, és egy cseppet sem hajlik a kompromisszumokra. Figyelem, csak keményvonalas játékosoknak!

GRAFIKA: **70%**
HANG: **60%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

PRO

Stabil 60 fps-es sebesség, átszabott, felhasználóbarát menürendszer, és úgy általában minden, ami miatt szerettük a két éve kiadott PC-s változatot.

KONTRA

A grafika itt-ott elnagyolt, ennél sokkal szebb autós játékok is vannak a platformon, továbbá a karrier ugyanolyan fárasztó és ízetlen, mint két éve volt PC-n.

65%

VÉRBEN PÁCOLT HŐSÖK

DESTINY

RISE OF IRON

[ÍRTA WILSON]

Egy esztendő sem maradhat Destiny-adag nélkül: bár ilyenkorra már a második részt kellett volna nyüstölnünk, inkább csak egy újabb bővítményt kaptunk, amely mindössze toldozza-foltozza a problémákat, de nem oldja meg azokat – ám ezen a ponton még ez is elég a sikerhez.

A Rise of Iron története a szokásos Destiny-panelekből építkezik, azaz ismét előkerül egy olyan, az egész emberiséget / a világot / az univerzumot fenyegető veszély, amit minden oldal megpróbál alaposan kihasználni, míg meg nem érkeznek a galaxis rendőrei, a Guardianok, hogy elhozzák a világbékét... vagy valami hasonlót. A nemezist ezúttal SIVA-nak hívják, és nem egészen szokványos ellenfél: lényegében egy olyan nanovírus, amely örömmel fal fel mindent, amihez csak hozzáér. A Guardianok előtti korszakban a békéért harcoló Iron Lordok egyszer már megállították, de SIVA ismét előkerült, a hasonló elven gondolkodó Fallen pedig el is kezdte kihasználni az erejét. Az utolsó Iron Lord, Saladin ezt persze nem hagyja annyiban, és a védelmezőkkel az oldalán megpróbál egyszer és mindenkorra leszámolni a fekéllyel.

Meglepő, de a sztori működik: elsősorban azért, mert a Bungie három év után rájött, hogy a történetmeséléshez nem elég egy a nagyközönség számára teljesen értelmezhetetlen, magyarázat nélküli lore elemeit bedobálni a nem éppen egyszerű dialógusokba és monológokba, korábban sosem hallott és látott szereplőket ördögi, félnivaló nemezisnek kikiáltani, hanem mindezeket keretbe is kell foglalni. Ezt itt különösen szép CG-videók, nevesített NPC-k teszik meg, a Destiny világának egy kifejezetten érdekes szeletét varázsolva a képernyőre. Azon viszont már senki sem fog meglepődni, hogy a Rise of Iron ezt úgy két órába zsúfolja – a Destiny egész egyszerűen képtelen ennél hosszabb, tartalmasabb történetet prezentálni, az események most is nagyon gyorsan, alig pár misszió alatt játszódnak le. Csúcspontja igazából kettő van: az utolsó, változatosságban kiemelkedő, a Destiny legjobb pillanatait fuzionáló küldetés, illetve az új hub, a havas hegytető csúcsára rakott vastemplom, Felwinter Peak, ahol elsősorban új kereskedőkbe futhatunk bele. Ez egy hihetetlen aprólékossággal felépített helyszín, a Destiny egyik legjobbja.

> Remek kiegészítő, amivel gyakorlatilag „elkészült" a Destiny. Várjuk a második részt!

ADATOK

KIADÓ **Activision**

FEJLESZTŐ **Bungie**

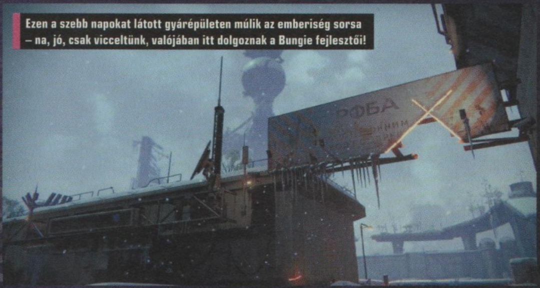
MŰFAJ **akció**

MULTI **van**

INFO

A Destiny: Rise of Iron 2016. szeptember 20-án jelent meg PS4-re és Xbox One-ra. Ez egy DLC, azaz szükség van hozzá az alapjátékra, ahogy a korábban megjelent minden kiegészítőre is.

Csalódást keltő momentuma ennél már több van a DLC-nek. Például ott a Destiny örökös problémája, a korábbi tartalom újrafelhasználása, ami most konkrétan a tutorial-terület átfestésében csúcsosodik ki, ami... nos, talán még a Bungie-tól is meglehetősen olcsó húzás, még ha fel is foghatjuk visszatekintésnek egy három éve tartó út legelejére. Az új zóna, a The Plaguelands ugyanis a Cosmodrome egy eddig lezárt szelete – legalábbis papíron, a valóságban viszont javarészt a régi Cosmodrome, csak épp behavazva (szó szerint), teletömve a Fallenek egy olyan új, az eddigieknél jóval erősebb fajtájával, akik agresszívabbak, többet sebeznek, de azért nagy innovációnak nem nevezhetők. Az újrafelhasználás sajnos a Strike-okat is érintette, kettő például konkrétan két korábbi felújított változata (a Devil's Lairről és a Summoning Pitsről van szó), ám a csúcspont természetesen most



Ezen a szebb napokat látott gyárépületen múlik az emberiség sorsa – na, jó, csak vicceltünk, valójában itt dolgoznak a Bungie fejlesztői!

JELEN ÉS JÖVŐ

A Rise of the Iron végleg szakított a PS3-X360 generációval, hiszen azon gépekre már nem jelent meg (és a főbb funkcióktól is elvágták a régi gépek tulajdonosait), és ez meg is látszik rajta: részletgazdagabb, kidolgozottabb, és sokkal bevállalósabb a pálya- és ellenféldizájnban is, mint valaha. Merre tovább innen? Az eredetileg idénre tervezett Destiny 2 talán jövő ősszel már a boltokban lesz: csak remélni tudjuk, hogy a Bungie ezúttal nem csak üres ígéreteket hoz, és megoldja a Destiny számtalan alapvető hibáját!

is a Raid, a Destiny legkeményebb, legkomplexebb, legidegőrlőbb mulatsága, amiből ezúttal is egy jutott. De hát a koldusok nem válogathatnak, ahogy az angolok szokták mondani.

ALAMIZSNÁT AZ EXLEPRÁSNAK

Az angolok mást is szoktak mondani: például tartalmat a pénzemért. A Rise of Iron elődjéhez képest 10 euróval kevesebbe kerül, és ez alaposan meg is látszik a kampányán, de ugye a Destiny pont nem az a játék, amit a történetért pakol az ember a kosarába, hanem azért, hogy a foghíjas alapjáték tartalmi oldalát tovább bővítse, elsősorban a PvE-oldalon. Ez egyrészt megtörtént a fentebb ecsetelt Strike-okkal, másrészt a Prison of Elders és a Court of Oryx fuzionálásával, az Archon Forge-nak hívott új szösszenettel, ami lényegében hordázás, csak épp minden eddiginél több résztvevővel, szabad paraméterezhetőséggel (beleértve a beugró kötelező befizetését, a nehézségi szint szabad kiválasztását). Ez nagyon jó lett, sőt a Raidek után talán ez nyújtja a legintenzívebb Destiny-élményt, messze változatosabb és tartalmasabb, mint Strike címszó alatt újra és újra lenyomni az ezerszer ismételt küldetéseket.

Visszatérő elem még a menüben is akad: a második Destiny-esztendőt keretbe foglaló Moments of Triumph, a felfoghatatlan mennyiségű kihívást magába foglaló, és ezáltal a folyamatos játékra, a céltudatos haladásra ösztönző játékbeli lexikon ezúttal is megtalálható, és most nem csupán festéseket és emote-okat lehet vele szerezni, de komoly geart is, PvP és PvE objektívák teljesítésével. A végcélt a Day of Iron páncél jelenti,

„Ugye megmondtam, hogy egy nukleáris zseblámpa jó befektetés lesz? De abban igazad van, hogy reptérre jobb, ha nem megyek vele..."

amit darabokból lehet összerakni, a végeredmény pedig egy irtózatosan jól festő, letisztult középkorias páncél, amely tökéletesen beleillik a Rise of Iron fantasy-szerű mikrouniverzumába.

Persze a kipipálható feladatok egy jelentős része most is ahhoz a PvP-hez kapcsolódik, amit az ember vagy zsigerből gyűlöl, vagy szinte semmi mással nem is játszik a Destinyn belül. A kiegészítő természetesen új térképeket csap a már ismert módokhoz: Xbox One-on 3, PlayStation 4-en pedig 4 darab Crucible-bővítmény van a csomagban. Az Iron Banner témáját a havas tájra cseréli, de az est fénypontja – legalábbis az újítás szempontjából – mindenképp a Supremacy. Az új szabályrendszer igazából egyáltalán nem is új, lényegében a Call of Dutyból ismerős Kill Confirmed itteni változata, azaz nem elég csak lelőni egy opponenst, hanem fel is kell venni az elhalálozásuk után elejtett Cresteket. Három változata is van: a simában kétszer 6 fő csinálja a fentieket; az Inferno Supremacy-ban térkép nélkül kell ugyanezt követni; a Free-for-all Supremacyben pedig nincsenek csapatok, mindenki a saját dicsőségéért küzd. A Kill Confirmedhez hasonlóan a Supremacy is 50-50 százalékban szórakoztató – az első időben mindenképp inkább frusztráló, de a villámgyors respawn miatt később azért bele lehet rázódni.

ÉRTÉKELÉS

A Rise of Iron az eddigi legjobban összerakott, leghangulatosabb és legváltozatosabb bővítmény: soha ennyire jó nem volt még a Destiny, mint most!

GRAFIKA: **85%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

PRO
Nagyon hangulatos helyszínek és történet, céltudatos haladásra ösztökélő PvE-keret.

KONTRA
Még mindig indokolatlanul drága, és ez sem oldja meg a Destiny alapvető gondjait.

85%

VÉNNEK VALÓ VIDÉK

Egy dolog azonban biztos: a Rise of Iron semmiképp sem újoncoknak készült, hiszen már a sztori első feladatához is 280 lightra van szükség, így egyértelműen a veteránokra van szabva – és az extra tartalmak, az új Raid, az új Record Book, az új, maximális light level (400) is ezt sugallja. Az az igazság, hogy a Destiny Collection néven kiadott, az alapjátékot és az összes bővítményt tartalmazó kiadvány leginkább mégis a teljesen zöldfülűeknek szól, és most is ők járnak a legjobban. Három év, több DLC, rengeteg ráfordítás után jelenthető ki az, hogy a Destiny elkészült: most van benne annyi tartalom és változatosság, hogy nyugodt szívvel lehessen ajánlani. Az idő a külsején nem fogott, még mindig nagyon szép, a gunplayelsőrangú, de még így is nagyon távol áll azoktól az ígéretektől, amik a kiadását vezették fel. Nem világmegváltó, ezer sebből vérzik, nagyon kidolgozatlan, de az biztos, hogy ha a Bungie összekapja magát, nemcsak hogy beválthatja, amit ígért, de túl is szárnyalhatja azt – vassal, farkasokkal, sötétséggel és több évtizedes tapasztalattal rendelkező fejlesztőkkel.

KIRÁLYI FELHOZATALLAL

THE KING OF FIGHTERS XIV

[ÍRTA BÖJTI] **A klasszikus, ember-ember elleni verekedős játékok esetében sokszor problémát jelent a technikai fejlődés, ami általában a 2D-ből 3D-be váltás közben csúcsosodik ki. Korábbi szárnypróbálgatásai után pedig az SNK üdvöskéje végre sikerrel vette ezt az akadályt.**

Az SNK régóta létező szériája pár évvel a Street Fighter és a Mortal Kombat sikerei után csatlakozott a zsáner legnagyobbjai közé, hiszen 1994-ben jelent meg első epizódja, a The King of Fighters '94. Ez egyfajta crossovert takart a Fatal Fury, az Art of Fighting, az Ikari Warriors és a Psycho Soldier karaktereivel, aminek meglehetősen gyorsan sikerült népes rajongótáborra lelnie az akkoriban népszerű játéktermi gépek miatt. A sokáig csak évszámmal jelzett részek (tulajdonképpen a XI lett az első sorszámozott darab a sorban) többnyire 2D-ben, sprite-okból épült, szépen megrajzolt karakterekkel hódították a szíveket, és bár volt némi 3D-be merészkedő próbálkozás, ez nem hozta meg az elismerést a sorozat számára. Nem csoda hát, hogy még a 2010-es The King of Fighters XIII is megmaradt a hagyományos, jól bevált külsőnél, ami után igen nagy szünet következett be. Egészen pontosan öt év, ha az EU-s, konzolos verziót vesszük alapul, ami 2011-ben ért el hozzánk – ennyi idő viszont éppen elég volt egy teljes újratervezésre, valamint egy olyan felhozatal megteremtésére, ami példaértékű a zsánerben.

TERÜLJ, TERÜLJ ASZTALKÁM

Nem túlzás, nem is ámítás, a legújabb epizód összesen félszáz, avagy 50 karaktert tartalmaz, méghozzá a sorozat és a fejlesztők történelméből összeválogatva, teljesen újakkal is kiegészítve. Ez a mennyiség egyszerűen bámulatos, amihez az is hozzátartozik, hogy majdnem húsz pálya áll rendelkezésre, plusz játékmódok sem lettek kihagyva – ez a játék bizony készen jelent meg, sok vetélytárssal ellentétben. Jó, a történetes mód nem túl izgalmas, csak pár minőségi átvezetőt nézhetünk meg a rengeteg bunyó közben, illetve képeket és hangfájlokat kapunk cserébe, de legalább van egy kábé 45 perces kampányunk, amit nem fél évvel a megjelenés után csapnak össze a fejlesztők. Plusz ott a Tutorial és a Training az alapok elsajátítására és a gyakorlásra, na meg a Versus a gép és az ember elleni offline küzdelemhez. A Mission menüponton belül a Trial az eltérő kihívások teljesítését célozza meg, a Time Attackben adott idő alatt likvidálhatjuk ellenfeleinket, míg a Survival az „egy életem, egy halálom" mód, aminél egymást váltják az opponensek. Na meg persze ott az Online, aminél csak úgy gyakorolhatunk másokkal, szabad bunyókon vehetünk részt mindenféle következmények nélkül, idővel pedig nekiállhatunk a rangsorolt mérkőzéseknek is.

50 karakter… nehéz elhinni, hogy míg mások félkész játékokat adnak ki, az SNK ilyen bő tartalmat kínál.

ADATOK

KIADÓ **Deep Silver**
FEJLESZTŐ **SNK**
MŰFAJ **verekedős**
MULTI **van**

INFO

A The King of Fighters XIV 2016. augusztus 26-án jelent meg csak és kizárólag PS4-re, a Store-ban 17 990 forintba kerül, de a Play-Asia.com oldaláról még fizikai példányt is rendelhetünk.

FRISS VÉRT A KIRÁLY EREIBE!

Minden megvan, ami kell egy jó játékhoz, mondhatnánk nyugodtan, de azért ez nincs így, hiszen a bő karakter-felhozatal és a korrekt tartalom csak egy dolog, a játékmenet és a külső viszont éppen annyira lényeges. Utóbbi terén pedig rendkívül fontos újítás történt, mivel a választható szereplők és a hátterek 3D-s megvalósítást kaptak, ezzel együtt viszont a bunyó megmaradt síkban – persze 1080p és 60 fps társaságában. Ez talán a lehető legjobb döntés volt, így a kecske is jóllakott, és a káposzta

A hangulatos hátterek előtt izgalmas meccsek zajlanak, köszönhetően az ismét kicsit megvariált harcrendszernek, amivel a kezdők is elboldogulnak.

Play.Asiától szeretettel

Bár a digitális The King of Fighters XIV pillanatok alatt lehúzható a PlayStation Store-ból, a 17 990 forintos ár kicsit borsos, miközben a Play-Asia.com oldaláról többféle változatban is megrendelhető a fizikai példány. Az európai, az ausztrál és az amerikai verzió egyaránt fémdobozban vásárolható meg nagyjából 16 500 forintért, miközben a gyönyörű, amerikai gyűjtői változat a 144 oldalas művészeti könyvvel és a digipakkos, 3 lemezes soundtrackkel együtt kerül közel 27 000 forintba. Érdemes elgondolkodni ezeknek a lemezes változatoknak a beszerzésén, mert később szinte biztos, hogy csak a digitális és a szimpla műanyagtokos verzió lesz elérhető mindenhol.

is megmaradt: ott a komoly fejlődés a grafika terén, mindez azonban nem ment a játékmenet rovására, aminek a hagyományos verekedés szerelmesei örülhetnek legjobban. Noha érte némi kritika a külcsínt is, miszerint nagyon nagy kár a korábbi, gyönyörűen megrajzolt, mára egyedinek mondható, sprite-os formáért, igazából a KoF XIV így is nagyon jól mutat. A karakterek szépek, kidolgozottak, folyamatos a mozgásuk, ezenfelül a dizájnerek nem vitték túlzásba az izmozást sem. Mert míg mondjuk, a Street Fighter V esetében a lányok abszolút nem nőiesek, ahogyan a Mortal Kombat és Injustice amazonjai is a férfiak alapmegoldásaiból lettek felépítve, ezúttal a hölgyek ugyan izmosak, még kifejezetten mutatósak. Sőt talán a nemi jellegek azok, amik egyedül átbillentek a bizonyos mérlegen – Mai Shiranui például mindig a nagy cickókról volt híres, ám ezúttal olyan szinten méretes mellekkel rendelkezik, amik már az első percekben kiütik az emberek szemét.

A karaktereken túl egyébként a háttérek, avagy a pályák is nagyon szépek, igényesek, változatosak (arénától kezdve kastélyig és utcaláképig minden van),

ÉRTÉKELÉS

BÖJTI

Méltó összegzése a sorozatnak és a mellékágon futó játékoknak, rengeteg karakterrel, korrekt tartalommal.

GRAFIKA: **87%**
HANG: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **89%**

PRO

Eszméletlen mennyiségű harcos, szép lányokkal, halálos mozdulatokkal, jó zenékkel.

KONTRA

A netkód még nem tökéletes, van némi lag, ami sajnos nem elfogadható a műfajban.

88%

Persze a King of Fighters sem a szimuláció híveihez szól, így látványos, lángokkal, jéggel és elektromossággal teli speciális mozdulatok kápráztatják el a játékosokat.

folyamatosan mozog valaki vagy valami a bunyók mögött. Ennél fontosabb azonban a harcrendszer, ami mindig a KoF-széria védjegye volt, viszonylagos egyszerűsége miatt, ami a korai Street Fighterekből és Mortal Kombatokból építkezett a hagyományos negyed- és félkörös megoldásaival. Ezúttal érdekes ötlet a Rush-mód bevezetése, ami az ütés többszöri elsütésével kisebb kombókat hoz elő, így az alap összeláncolt támadásokhoz nem kell hosszú gombkombinációkat megjegyezni. Attól viszont nem kell félni, hogy mindez túlzottan primitív harcokat eredményez, elvégre van egy több fokozatban feltölthető (sikeres támadásokkal és bekapott sebzésekkel) csíkunk, ami a Max-módhoz vezet. Attól függően, hány teli csíkunk van, erősebbé válhatunk, speciális támadásokat hozhatunk elő, szorult helyzetben extra védekezésekhez nyúlhatunk, sőt a Rush-móddal is kombinálhatjuk az erőnket. Így egy csík esetében már egy látványos csapással dolgozhatjuk meg az ellent, de ha Max-módban vagyunk, igazán látványos és életerő-szaggató eredménye lesz az ütés sorozatos használatának. Lehetőségünk tehát bőven van, érdemes kivárni a maximális erőtartalékot, emellett a pályaszéli falakról elugrást is ajánlott használni a taktikusabb ellenfelek megzavarása céljából.

A LEGJOBB, AMI TÖRTÉNHETETT

A King of Fighters XIV nemcsak egy remek visszatérés, hanem a sorozat egyik legjobbja is, ami rengeteg órán át képes elszórakoztatni a rajongókat és a stílus kedvelőit. Talán a Guilty Gear harcrendszere kicsit több kihívással szolgál, kicsit összetettebb, miközben a grafikája is ortodox maradt az Unreal grafikus motor bevezetéséhez képest, de az SNK új versenyzője a felhozatal és a hangulat terén mindent visz. Már a bevezető videó is egyből elragadja az embert a remek zenéjével (a bunyók alatt is jók a muzsikák), az egy-egy és három-három elleni küzdelmek pedig hosszú távon is élvezetesek maradnak. Itt van Terry, King, a miniatürizált Freddy Krueger, Choi Bounge, Mai, na meg egy rakás másik harcos, akik mind-mind eltérő eszközöket vetnek be a győzelemért, így folyamatos újdonságot és kihívást kínálva mindenkinek, aki az arénába óhajt lépni. Így összegzésként elmondható, hogy miközben a felhozatal nagyon erős, a külső is szép, a hangokkal sincs gond, a tartalom pedig megfelelő, talán csak a netkód az egyetlen problémás összetevő, ami most még némi javításra szorul – remélhetőleg ez is hamarosan megtörténik, hogy szinte tökéletes játékról beszélhessünk.

BOTOKAT A JÉGRE!

NHL 17

[ÍRTA GEBBBE] ***Miközben a PC-s játékosok sajnos továbbra is csak ácsingóznak egy jégkorongos játékért, addig konzol fronton el van kényeztetve a nép. Az EA továbbra is évről évre kiadja az egyetlen hokijáték-sorozat aktuális epizódját, ami most az NHL 17 névre hallgat.***

Mint az NHL-játékok őszinte híve, úgy szólok most hozzátok, kedves olvasók. De kibővíthetném azzal is, hogy amíg volt számítógépre írt verziója a programnak, nem lehetett engem kiszakítani előle, megismertem az összes játékost, csapatot, a nagyon kiegyenlített erőviszonyokat, és ennek a csodálatos sportnak minden szépségét. Tudok ám még őszintébb is lenni! Nekem az NHL 09 óta nem volt hokis játékom, csak nyálamat csorgatva néztem a konzoltulajdonosokat, akik a kanapén ülve módszeresen kenték el egymás száját. Az eddig eltelt nyolc év alatt rengetegszer futott át az agyamon, hogy vajon mikor játszhatok én is újra a világ legjobbjaival, mikor lehetek ismét részese a Detroit Red Wings napi életének, emellett persze hangoztatva azt is, hogy én egy játék miatt nem fogok konzolt vásárolni. 2016 van, a televízióm képernyőjén az NHL 17 tölt éppen befelé, jobbra nézve pedig egy fekete doboz csücsül a sarokban. Kitaláltátok, ugye? Rövid az élet arra, hogy várjunk a csodákra, az ember olykor kénytelen beállni a sorba. És ha már konzolra tettem a voksom, gyorsan a korábbi részekbe is belevetettem magam, hogy lássam, miből maradtam ki az elmúlt években.

ADATOK

KIADÓ
EA Sports

FEJLESZTŐ
EA Canada

MŰFAJ
sport szimulátor

MULTI
van

INFO

Az NHL 17 2016. szeptember 13-án jelent meg, kizárólag konzolokra. Ára kb. 19 ezer forint.

A sport, aminek élvezeteiből a PC-s közösség már egy ideje kimard. Gebbbe a remek példa rá, hogy néha megéri beruházni egy konzolra.

MODERN SPORT, MODERN KÖNTÖSBEN

Az izgatottságomat kellően fokozta, hogy közel 20 GB adatot kellett letöltenem, mire jégre léphettem, azonban ha nem bírunk várni, akkor egy bizonyos letöltési szint után már egy bemutatómérkőzést is lejátszhatunk – sajnos hivatalosan itthon nem kapni dobozos változatot. A széria rutinos játékosai természetesen már nem fognak hanyatt vágódni attól, hogy Doc Emrick és Eddie Olczyk arca fogadja őket az NBC csatornáról, de ahogy kedélyesen elbeszélgetnek az esti mérkőzésről, óriási kedvet csinálnak a játékhoz. Tavalyhoz képest még bővebben és változatosabban igyekeznek nekünk felvezetni, majd a padok mellől Ray Ferraróval kiegészülve kommentálni a mérkőzéseket. Ha nem ismernétek Eddie-t vagy Rayt, akkor csak elmondanám, hogy koruk nagyszerű játékosai voltak a maguk idejében. A valós alakok után szembesülünk az arénával, a játékosokkal és az egyéb hangulateffektekkel, s olykor igen nehezen állapítható meg, hogy mikor látunk valódi képeket és mikor a játékot magát. Az Ignite Engine hajtja továbbra is a programot, de szépségen idén nagyon sokat sikerült csiszolni. Ilyen szinten, hamisítatlan amerikai sporthangulatot utoljára a 2K kosárlabdajátékainál láttam csak. A hangulatelemekről még fogok szót ejteni, de most ideje belebonyolódni a játék mélyebb tartalmába, valamint arra is ki kell térnünk, hogy mennyit fejlődött a koncepció a tavalyi évet követően.

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

HALLGASS AZ EDZŐRE

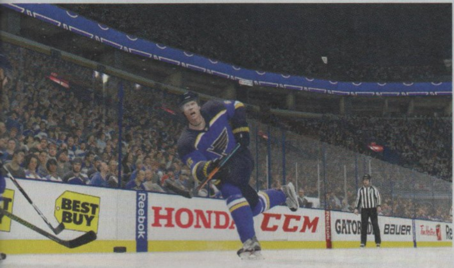
A saját profi játékosunkkal tudjuk igazán megtanulni a hoki alapjait és ritmusát. Nagyon részletes és hasznos visszajelzéseket ad nekünk az edzőnk arról, hogy mit csinálunk jól, illetve rosszul. Ha ezeket megfogadjuk, nem nagyon lesz gondunk a játék egyik elemével sem, így tehát a védekezés, támadás és a semleges harmadban való mozgás is a vérünkké válhat majd. Kerüljük a túl hosszú jégidőt is!

EGY KIS TÚLZÁS

Szintén a játékoskészítést érintő jó tanács lehet a következő. Bátran adjunk meg olyan paramétereket, amelyek úgymond tekintélyt parancsolóak. Tekintve, hogy ez egy erősen fizikális sportág, az ütközésekhez és a velük szembeni ellenállósághoz nem árt a megfelelő testalkat sem. Tegyük félre minden hiúságunkat, kicsit hagyjunk felesleges kilókat karakterünkön. Csak úgy dőlni fog utánunk mindenki!

ÁLLJUNK ÖSSZE...

Sokan pánikba eshetnek, ha a csapat védekező stratégiáját kell megválasztani. Erősebb csapatok ellen ajánlatos a Passive Box módszert alkalmazni. Kevesebb korcsolyázást igényel, nem a korongot cipelőt támadják le védőink, hanem a kapu elé mennek, és a blokkolást részesítik előnyben. Kevésbé lesznek fáradtak a soraink, de sokkal inkább jó passzjátékra lesz szükségünk, mivel így nehezebb kontrázni.



Az NHL 17 megmutatja, hogyan kell kiadni egy olyan sportjátékot, amihez azután már modokra sem lesz szükség.

ÓVATOS DUHAJOK

Tudvalevő, hogy a két évvel ezelőtti játékban sokan csalódtak, hiányoztak a mostanra már alapnak tekinthető játékmódok. Nem volt például EA Sports Hockey League, ahol barátainkkal tudunk klubba verődve meccseket játszani, holott a FIFA is sikeresen magáévá tudta tenni ezt a modellt. Ezeket a hiányosságokat a tavalyi és az idei részben sikerült pótolniuk a fejlesztőknek. Van Hockey Ultimate Team (HUT) is, kártyapakkokat nyitogatva kell építenünk egy tökéletes összhanggal rendelkező csapatot, lehetőleg olyan teljesítményt nyújtva, amiért teletömhetjük a zsebünket és tudjuk működtetni a gépezetet. A játék természetesen most is többféle csomagban vehető meg, a legdurvább Super Deluxe Editionben például 25 héten át kapunk heti két ingyenes arany csomagot.

Az árára viszont már nem térnék ki, mert a hátralévő oldalak kiszakadnának a súlya alatt. A jó hír az, hogy ha nem nagyon vagyunk oda a HUT-ért, akkor a normál verzióval is teljesen jól fogjuk magunkat érezni, hiszen nem nagyon van olyan exkluzív tartalom, ami más játékmódokat érintene. A FIFA-hoz hasonlóan helyet kapott az úgynevezett Draft mód, ahol random sorsolás útján kapunk viszonylag nagyon jó kortárs és klasszikus játékosokat, majd ezzel a hirtelen összedobált csapattal kelhetünk versenyre az internet legjobbjaival. Bevallom őszintén, ez nagyon a szívemhez nőtt. Vannak ugyanis olyan gladiátorok, akik a maguk érájában sisak nélkül hasították a jeget, és Isten őrizzen, hogy ezt egy mai programban is máshogy kíséreljék meg! Ha betalál a pakk, akkor betalál, ez az élet rendje. Az utolsó játékos, aki ezt hivatalosan megtehette, Craig MacTavish volt. A repertoár kibővítésén azért igyekeztek dolgozni az EA-nél. Tökéletesen megragadva az alkalmat, bekerült a World Cup of Hockey 2016, azaz a Jégkorong Világkupa hivatalos játékmódja, amelyet 12 év után, idén újra Kanadában rendeznek meg, nagyon nívós válogatottakkal, de NHL-szabályokkal és -pályaméretekkel.

ÉRTÉKELÉS

Óvatos, de új játékverziót érő fejlesztéseken esett át a program, hamisítatlan jégkorongos élmény a köbön!

GRAFIKA: **93%**
HANG: **85%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

PRO
Széleskörű testreszabhatóság, szép arénák, hangulatos tévéközvetítés-szimuláció.

KONTRA
Hazai szemmel nézve nagyon borsos ára van, kevés forradalmi újítás az előző verzió óta, néhol furcsa, darabos mozgások.

89%

A SAJÁT CSAPATOD

Az úgynevezett menedzsermód – avagy Franchise Mode – a többi sportjátékhoz képest jobban koncentrál az anyagiakra, a stadionunk fejlesztésére és a jegyárakkal való egyensúlyozásra. Amerikában nem ritka, hogy egy-egy csapat például várost vagy államot is vált az üzlet jobb működése végett. Ezt most már mi is megtehetjük, ha a helyzet úgy kívánja. A teljes karrier itt 25 évet is felölelhet, persze csak akkor, ha nem rúgnak ki minket idő előtt. Az olyan apróságokról már ne is beszéljek, hogy kiválaszthatunk minden mérkőzésre egy akciót, amivel a szurkolók kedvében járhatunk. Legyen ez a bólogató figurák olcsóbbá tétele vagy pólóosztogatás egy szezonnyitó meccs alkalmával. A játék egyik leginkább lenyűgöző része a csapat- és játékoskészítő. A saját arénánkat olyan szintű részletességig megtervezhetjük, hogy például milyen legyen az egyes székek, korlátok, plexirögzítő rudak vagy a korongfogó háló színe. Beleszólásunk van a hangtechnikába is, kiválaszthatjuk a hazai gólok után szóló örömzenét, az emberelőnyös szituációt nyitó korongbedobás előtti számot, de a jumbotron (eredményjelző a plafonon) által kibocsájtott füsteffektek fajtáját és színét is belőhetjük. Nagyon fontos jó előre kitalálni a csapatunk fő színeit, mert miután ez megtörtént, mindenhol, ahol bármilyen külcsínbéli változtatást eszközöltünk, a különböző minták szerint elrendezve egyetlen gombnyomással alkalmazhatjuk az előre kitalált színkompozíciókat. A mezeknél is hasonló az elv, nagyon nagy szabadságot kapunk a csapatlogó megalkotásához is, hogy aztán természetesen hazai környezetben mindenhonnan az köszönjön vissza.

A végeredmény egy olyan szinten sajátnak érezhető élmény lett, amelyet nehéz szavakba önteni. Gyakorlott PC-s játékosként mondom, hogy a modok gondolata ezek láttán meg sem fogalmazódott bennem, hiszen mindent megkapunk. A válogatott csapatok felhozatala viszont sok éve változatlan, pedig hazánk fiai is megérdemelnének egy helyet, hiszen kiválóan szerepeltek az A csoportban. Összességében azonban nincsen ok panaszra, az NHL 17 nagyon ütős kis cucc!

KAPUST A PADRA!

Ha 1-2 gólos vereségre állunk, és kevés a hátralévő idő, az utolsó 2 percben érdemes gondolkodni a kapusunk lehozatalán, hogy helyette egy plusz mezőnyjátékos érkezhessen a pályára. Nagyon fontos az, hogy csak birtokolt korong esetén adjuk ki ezt az utasítást, mert azonnal pórul járhatunk. Ezután az ellenfél harmadában álljunk fel, és passzolgassunk a lehető legtisztább lövőhelyzetet keresve.

ADD IDE A BOTODAT!

Előfordul, hogy eltörik a kezünkben lévő ütő, de nem szabad ész nélkül lerontani a pályáról. Ha ugyanis az ellenfél támad, akkor menjünk hátrafelé védekezni, egyszerű bevetődésekkel is tudunk hatékony blokkolásokat produkálni. Ha támadásban van a csapatunk, akkor viszont menjünk a kispad mellé, egyik társunk nyújtja a sajátját a kezünk irányába. Gólt csak ütővel szabad szerezni, lábbal nagy ritkaság.

FIZETÉSI SAPKA

Az NHL egyik fontos eleme, hogy a bajnokságban meg van határozva a fizetések maximális értéke. Ennek köszönhető az, hogy kiegyensúlyozott erőviszonyok vannak. Szerződések megkötésekor vegyük figyelembe, hogy meddig is ér az a bizonyos takarónk, mert ha egy áhított játékost viszonylag drágán szerzünk be, lehet, hogy miatta egy másik kedvencünknek kell elmennie a csapattól, mert átlépjük a keretet.

AMORTIZÁCIÓ

Egy stadionban bizony használódnak a berendezési tárgyak és eszközök is. Nincs ez másképp a mellékhelyiségekkel sem. Engem például piros felkiáltójel figyelmeztetett, hogy kezdjem meg a hibák kijavítását, mert a szezon kezdetére csillognia kell mindennek. Nem venném a szívemre, ha valakinek „gondja akadna a WC-csészékkel”. Figyeljünk oda, hogy időben kész legyen, lehetőleg meccsnap ne jöjjön közbe.

MÉG MINDIG JÓL FUT

[ÍRTA BATE] **A szerkesztőség összes tagjának minden keze sem lenne elég, hogy összeszámoljuk, hány Sonic-játék jelent meg az elmúlt két évtizedben, és évről évre nehezebb dolgunk van, hiszen a szupergyors kék sündisznó nem nagyon akar nyugdíjba vonulni. A legújabb kaland Nintendo 3DS-re jelent meg, és ugyanúgy élveztük nyúzni, mint Sega Mega Drive-on a '92-es verziót.**

Nem tudom, ti hogy vagytok vele, de én mindig inkább sonicos voltam, mintsem mariós. Ennek oka meglehetősen egyszerű: kölyökként a '90-es években egyetlen haverомnak sem volt Nintendo konzolja, ellenben Sega Mega Drive-val rengeteget tudtam játszani, és azon a gépen bizony a kék süni volt a legnagyobb király (meg Echo, a delfin, de őt most inkább ne rángassuk elő). Lassan 25 éve, hogy először találkoztam Sonickal, de valószínűleg sosem felejtem el azokat a nyári napokat, amiket a szőnyegen hasalva, egy ősöreg színestévé előtt töltöttünk el, a kontrollert szorongatva, vagy a másiknak drukkolva, hogy teljesítse a legújabb szakaszt, amit vérrel és verítékkel nyitottunk meg. Ez a soha nem múló nosztalgia vezérelt akkor is, mikor Chocho felajánlotta a Sonic Boom: Fire & Ice tesztet, és miután letöltöttem a játékot a Nintendo 3DS-re, pár óra erejéig megint annak a lelkes kiskamasznak éreztem magam, akiről az imént meséltem.

25 ÉV UTÁN IS MŰKÖDIK

Az első sünös játék, a Sonic the Hedgehog még 1991-ben jelent meg, és a Sega kabalafigurája nagyon hosszú utat járt be az elmúlt két és fél évtizedben. Voltak igazi csúcsok a karrierje során, és olyan mélypontok is, amikről mindannyian szeretnénk megfeledkezni. Sonic 2D-s platformhősként kezdte, és a születése óta lényegében minden műfajban kipróbálta magát, talán csak FPS nem készült a főszereplésével. Mindenki kedvenc sünije persze mindig akkor hozta a legjobb formáját, ha az eredeti alapokon nyugvó játék épült köré, és nincs ez másképp a Fire & Ice esetében sem.

Az új Sonic semmi olyat nem mutat, amit anno ne láttunk volna, de ettől még remek játék.

Ez a Sonic persze már nem pont ugyanaz, akit 25 éve megismertem, hiszen a kizárólag Nintendo 3DS-re elérhető legújabb rész a 2014-ben indult animációs sorozat, a Sonic Boom alapján készült, de ez a lényegen mit sem változtat. Annak ellenére, hogy a beszélő, vicceskedő figuráknak egyértelműen nem én vagyok a célcsoportja, a történetet előre gördítő animációs betétek közti pályák ugyanúgy elszórakoztattak, mint amikor először ültem le a fekete Mega Drive elé.

ADATOK

KIADÓ **SEGA**

FEJLESZTŐ **Sanzaru Games**

MŰFAJ **platformer**

MULTI **van**

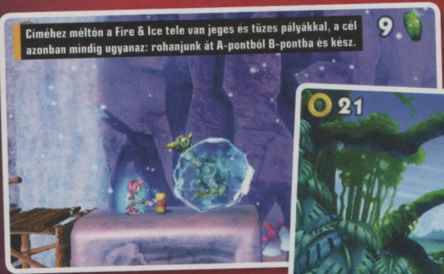
INFO

A Sonic Boom: Fire & Ice 2016. szeptember 30-án jelent meg, kizárólag 3DS-re. A játék ára kb. 12 ezer forint.

Igen, van történet, de 12 év felett ez aligha érdekel bárkit, így intézzük is el gyorsan annyival, hogy ismét Dr. Eggman kavarja a katyvaszt, a Ragnium nevű, frissen felfedezett új elemmel, és mellé van egy beszédes nevű robot is, D-Fekt, ami szintén megkeseríti az életünket. A cél az, hogy megállítsuk a rosszfiúkat, és helyrehozzuk a kárt, amit ténykedésükkel a békés szigetvilágunkban okoztak.

NEM KELL SOK A BOLDOGSÁGHOZ

A Sonic-játékokkal nagyjából az a helyzet, mint a már emlegetett Marióval: az alapokat évtizedekkel ezelőtt remekül kitalálták, és már egy csipetnyi változtatás is elég, hogy újra élvezzük a lényeget illetően nem sokat változott kalandokat. A Sonic Boom nem találja fel a spanyolviaszt, nem próbálja (újra) megreformálni a jól bevált receptet, csupán hozzáad néhány új ízt, amitől egy kicsit változatosabbnak, frissebbnek érződik a régi kedvenc. A pályák jelentős része most is 2D-s platformer, amelyeken őrült sebességgel kell végigszáguldani, gyors reflexekkel kerülve ki az elénk kerülő akadályokat, lecsapva az ellenfeleket. Sonic mellett a lebegő, lézeres Tails, az extra erős Knuckles, a bumerángot hajigáló Sticks és a vadiúj játszható karakternek számító, kalapácsos Amy is bevethető, és ezúttal is van rá lehetőség,


Címéhez méltón a Fire & Ice tele van jeges és tüzes pályákkal, a cél azonban mindig ugyanaz: rohanjunk át A-pontból B-pontba és kész.

hogy a pályák megoldása között váltogassunk köztük. A ránk váró területek most is meglehetősen összetettek, és ha mindent fel akarunk fedezni és össze akarunk gyűjteni, akkor bizony szükségünk lesz mind az öt szereplő speckó tulajdonságaira. A hősök között a 3DS alsó képernyőjén tudunk váltani, egyetlen érintéssel, és az egyszerű mozdulatot követően a játéktéren is azonnal az új figurával folytathatjuk a már megkezdett futamot.

A Sonic Boom alcíme persze nem véletlenül Fire & Ice. A Trónok harca szereplőinek felbukkanására ugyan hiába várunk, de a tűz és jég ettől még fontos szerephez jut, ugyanis a pályákon variálnunk kell a két „elemet", hogy tovább juthassunk. Legtöbbször arról van szó, hogy megfagyasztjuk a vizet, hogy keresztülfuthassunk a jégen, illetve fagyos tömböket olvasztunk meg, hogy ne akadjunk el. Leírva ez ugyan nem tűnik őrületesen nagy ötletnek, de játék közben jól működik, és a megfelelő „képesség" váltogatása (a jobb vagy bal ravasz villámgyors lenyomásával) és időzítése tényleg feldobja az eredeti koncepciót, újabb kihívással bővítve a sokszor egyébként sem egyszerű pályákat.

SZAVATOSSÁGBÓL JELES

A klasszikus terepek az aranykarikák mellett egyéb gyűjtögetni valókat (rugók, kalapácsok, térképrészletek) is rejtenek, és ezek megszerzéséhez többszöri próbálkozás szükséges, ahogy ahhoz is, hogy megdöntsük a gép által jelzett, elsőre teljesen lehetetlennek tűnő rekordokat. A ránk váró szigeteket végigjárva viszont nemcsak hagyományos pályákkal, de minijátékokkal is találkozhatunk, amelyek kicsit oltják a folyamatos rohangálásból fakadó monotonitást: tengeralattjárózás, jéghegyek között manőverezés katamaránnal, külső nézetes, 3D-s futam Sonickal, vagy épp körpályás verseny Dr. Eggman robotjai ellen. Ezek a feladatok nem mindig egyszerűek, ellenben tényleg változatosságot nyújtanak, sőt még arra is képesek rávenni, hogy újra és újra elővegyük őket, hiszen a begyűjthető extrákért jóval többet kell nyújtani, mint a pályák egyszerű teljesítése. A Sonic elmaradhatatlan része továbbá a főellenfelek megregulázása, ami általában egyre összetettebb feladatsort jelent minden monstrum esetében, és ezúttal nem csak az a csavar, hogy a bossok legyűréséhez be kell vetni a társainkat (azaz a speciális képességeiket) is, de a Fire & Ice kihasználja a 3DS mindkét képernyőjét, és a dupla kijelzőt betöltő monstrumok az izzadó tenyerek mellett egy egészen új réteggel egészítik ki az amúgy sem egyszerű csatákat.

ÉRTÉKELÉS

A Sonic Boom: Fire & Ice nem találja fel a spanyolviaszt, de még mindig ugyanolyan szórakoztató, mint 25 éve.

GRAFIKA: **80%**
HANG: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

PRO

Vannak jópofa újdonságok, és a játékban rejlő tartalom és kihívás akár hetekre képes lekötni az embert.

KONTRA

A 3D inkább zavaró, mint jó, és akárcsak a többi Sonic-játék, néha ez is frusztráló tud lenni egy idő után.

82%

NEM ZSÁKBAMACSKA

A Sonic Boom: Fire & Ice biztonsági játékot játszik, de emiatt nem tudok haragudni rá. Megkaptam a klasszikus Sonic-élményt, ugyanakkor vannak benne olyan elemek, amikkel még sosem találkoztam, így nyugodtan mondhatom, hogy nem csak egy lelketlen rókabőrrel volt dolgom. A kék süni és barátainak aktuális kalandja ugyan nem fog felkerülni az éves toplistámra, de tagadhatatlan, hogy nagyon jól szórakoztam a programmal, órákra kikapcsolt, és biztos, hogy a jövőben is elő fogom venni, hogy száguldjak egy kicsit, ismét megpróbálkozva az őrült rekordok megdöntésével. Grafikailag a játék nem nagy szám (a 3D-t például teljesen kikapcsoltam), a hangok sem csaltak örömkönnyeket a szemembe, de ettől függetlenül a Fire & Ice mégis egy univerzális játék: a maréknyi újdonság és a rengeteg pálya leköti a hardcore rajongókat, a közel három évtizede változatlan alapok pedig berántják még azokat is, akik már évek óta nem toltak egy kört sem Sonickal.

A legrosszabb Sonic-játékok

A Sonic Boom: Fire & Ice jól sikerült, és valljuk be, ez már nagyon ráfért szerencsétlen Sonicra, akinek az elmúlt évtizedek során azért bőven kijutott a tragédiából. Elég csak felemlegetni ezt a három fertelmes alkotást...

Sonic 3D Blast (1996)

A kilencvenes évek konzoljai még csak ritkán merészkedtek a 3D-s közegbe, a SEGA azonban úttörő szeretett volna lenni, így kiadta a Sonic 3D Blast című izét, ami se nem 3D-s, se nem „blast", azaz szabad forsításban „nagy durranás". A játék az 1996-ban már kifejezetten elavult Mega Drive hardverét használta, de kapott belőle a Saturn és a PC is.

Sonic The Hedgehog (2006)

Sokak szerint ez minden idők legrosszabb játéka. Sonic a történet szerint szerelembe esik egy ember kislánnyal, majd a bugok és a fagyások végtelen tengerén hajózva igyekszik megmenteni a teljes multiverzumot. A programot a SEGA a franchise teljes rebootjának szánta, de szó szeirnt félkészen adta ki, az eredmény pedig világra szóló botrány lett.

Sonic Free Riders (2010)

A SEGA nem elégett meg Sonic 2006-os meggyalázásával: négy évvel később, a Kinect-láz tetőfokán kiadott egy szó szerint játszhatatlan légdeszkás programot, amit mégis vették a játékosok, mint a cukrot, mert szentül hitték, hogy a 2006-os Sonic Riders, ami egy korrekt játék volt, igényes folytatást kaphat. Azóta persze már a Kinect is halott.

ELVESZETT EMLÉKEK OSZTOGATÓI

Dragon Quest VII: Fragments of The Forgotten Past

[ÍRTA WILSON] Amikor egy kiadó úgy dönt, hogy egy klasszikus játékot újra megjelentet, általában nem sokat foglalkozik vele. Azonban ha a Nintendóról van szó, máris más a helyzet: nincs ez másként a Dragon Quest VII esetében sem.

Manapság már az is bosszúságot okoz, ha az európai megjelenés csak pár nappal követi a japánt vagy az amerikait – na de el tudná hinni egy modern, fiatal játékos azt, hogy kevesebb, mint egy évtizede hónapokat, pár évvel korábban pedig esetenként akár éveket is kellett várni egy-egy játék megjelenésére Európában? A régiókra osztott világban bizony ez cseppet sem volt meglepő, ahogy az a galádság sem, mikor valami egész egyszerűen hoppon hagyta a világ egy jelentős részét, mint mikor valaki előre megneszeli, hogy a vakrandiban a másik fél biztos, hogy nem élete főnyereménye. Na de amit a Dragon Quest-rajongóknak el kellett szenvedniük a hetedik epizód kapcsán, az gyakorlatilag hallatlan – hiszen minden idők legsikeresebb japán szerepjátéka 2000-ben Japánban, 2001-ben az Egyesült Államokban is megjelent, Európában pedig... most, pár héttel azelőtt, hogy ez a cikk megjelent. Azaz, akik nem voltak hajlandók a chipelt PlayStation, vagy később egy PC-s emulátor mellett letenni a voksukat, 15 év elteltével csodálkozhatnak rá a Dragon Quest VII-re (avagy DQVII-re).

MARTY IS MEGIRIGYELNÉ

A Fragments of the Forgotten Past alcímen futó hetedik epizód ugyanis az egyik legtartalmasabb, legmasszívabb japán szerepjáték, ami csak valaha megjelent – története alsó hangon is a száz órát nyaldossa, de világában van annyi tartalom, hogy ennek akár az ötszörösét (!) is el lehessen verni, ami nemcsak 2000-ben volt elképesztő, de manapság is az. Főleg úgy, hogy a japán szerepjáték, mint műfaj a PS4-korszak beköszöntével gyakorlatilag teljesen eltűnt a színről, és már csak alkalmanként menedéket kap az aktuális Nintendo platformokon.

Ám nemcsak a műfajt veri a sor, de a Dragon Quest VII univerzumának lakosait is, akik Estard szigetén, a világ egyetlen „kontinensén" tengetik a mindennapjaikat. Az aprócska zöldellő paradicsomon túl csak és kizárólag az óceán van. Persze léteznek olyanok, akik ezt nem hiszik el: például a település felett uralkodó király fia, és annak két barátja, akik egy nap rájönnek, hogy régebben nem volt ennyire apró a világ, és újdonsült tudásukat kihasználva visszatérnek a múltba, hogy – szó szerint – visszahozzák a hullámsírból az egykori szigeteket. Ez a kaland ténylegesen térben és időben tereli előre a triót és későbbi társaikat, pont úgy, ahogy egy hagyományos japán szerepjátékban illik: töméntelen mennyiségű párbeszéddel, felfoghatatlanul sok mellékküldetéssel, egy dagályos, érzelemdús történettel és persze végtelen mennyiségű harccal.

SLIME-MASSZÁZS

Ortodox JRPG révén a DQ VII pontosan ugyanezt hozza ezen a téren, amit a műfaj évtizedek óta görget maga előtt: egy körökre osztott harcrendszert, ahol lehet támadni, varázsolni, képességeket és tárgyakat használni, és persze gyűjteni a töméntelen mennyiségű tapasztalati pontot a szintlépésekhez, és egy olyan komplex, hihetetlenül változatos „job-rendszerhez" (a japán szerepjátékokban ez egyfajta szerepkör-kiosztás), amiért már önmagában is megéri több tíz órát grindelésbe fektetni. Szerencsére random összecsapások nincsenek, a világtérképen minden ellenfél látható és akár el is kerülhető, amire szükség is lesz, hiszen néha kell egy kis pihenő, kell egy kis változatosság – elvégre ez egy olyan kaland, hol nem a filmszerű átvezető videók és a súlytalan döntések dominálnak, hanem a kaland által nyújtott felejthetetlen élmények.

Nem sok játék állja meg a helyét a piacon 15 évvel a megjelenése után, de a Dragon Quest VII igen.

ADATOK

KIADÓ **Nintendo**

FEJLESZTŐ **ArtePiazza**

MŰFAJ **szerepjáték**

MULTI **nincs**

ÉRTÉKELÉS

A Dragon Quest VII egy kultikus játék pazar remakeje, amely tartalomban, élvezetben messze lepipálja modern követőit.

GRAFIKA:	90%
HANG:	75%
JÁTÉKÉLMÉNY:	85%

PRO

Több száz órányi tartalom, klasszikus jRPG játékmenet, remek hangulat.

KONTRA

Talán túl sok a harc, és néha túlságosan lelassul a történet.

80%

Takasi Mufukusi úgy gondolta, ideje egy epikus kalandra invitálnia a szomszéd falu Harukáját, méghozzá egyenesen a közeli bokrok mögé.

METROID PRIME FEDERATION FORCE

CSILLAGOK FLOTTÁJA

[ÍRTA **WILSON**] SAMUS ARAN ÉS A MODERN FEJLESZTŐK NÉLKÜL, EGY NÉVTELEN GÁRDÁVAL ÉS EGY TELJESEN ÚJ KONCEPCIÓVAL ÉBRED FEL TÉLI ÁLMÁBÓL A METROID-SZÉRIA, DE ADAM JENSENT IDÉZVE: EZT A VILÁGON SENKI SEM KÉRTE.

Se nem rosszmájúság, se nem szarkazmus, de valahol azért igaz, hogy nem túl nehéz alig pár szóval leírni a Nintendót, még ha ez önellentmondásba is torkollik. Hiszen a japán nagyvállalat egyszerre archaikus és innovatív; sokszor volt már sereghajtó, de legalább ennyiszer volt éllovas is. Hajlamos rettentő érthetetlen döntéseket is hozni – ezek közül is toronymagasan kiemelkedik az, ahogy egyes sorozataival bánik, esetenként olyanokról is lemondva, amik pont sikerük csúcsán vannak. Keresve sem lehetne jobb példát találni a Metroidnál, amely annak idején elindította a NES és az SNES szárnyalását, öntötte magából a GBA-s epizódokat, 2002-ben pedig megcsinálta a lehetetlent, ami szinte soha senkinek sem sikerült: sikeresen átvitte 3D-be az egész formulát. Nem túlzás azt állítani, hogy a Prime az akkori konzolgeneráció egyik csúcsa volt, amely egy 2007-es záró epizóddal nem csupán a Prime-trilógiát fejezte be, de látszólag a Metroid franchise-t is. Nem jött új epizód Wii U-ra, a leszállóágban lévő 3DS sem került vele kapcsolatban szóba, aztán... aztán az E3-on bejelentették azt a Federation Force-t, aminél kevés játék kapott nagyobb és megalázóbb negatív fogadtatást, de a Nintendo sokszor küldött már így csatába új ötleteket, így volt remény, hogy a végeredmény őket igazolja. De nem így lett.

KANADÁBÓL, SZERETETTEL

A Federation Force ugyanis ismét spin-off lett, ami önmagában is bicskanyitogató a botrányos Other M-et követően, de az sem segít rajta, hogy nem szerepel benne a széria ikonikus főhőse, Samus Aran, nincs benne tradicionális egyszemélyes mód, és inkább a harc dominál benne, semmint a felfedezés és a kalandozás.

Bár első ránézésre ez is egy tipikus Prime-játék, sajnos a Nintendo nagyon elszúrta a koncepciót: senki sem várt egy 4-fős multijátékot!

ADATOK

KIADÓ
Nintendo

FEJLESZTŐ
Next Level Games

MŰFAJ
akció

MULTI
van

ÉRTÉKELÉS

A Federation Force nemcsak Metroid-játékként nem az igazi, de a saját lábán sem képes megállni: shooternek gyenge, Metroid-elemek pedig csak nyomokban találhatók meg benne.

GRAFIKA: **30%**
HANG: **40%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **60%**

PRO

A Prime-játékmenetének egy kis részét el tudta sajátítani.

KONTRA

Ronda, 4 fő alatt nem szabad nekiállni, és igazából Metroidnak sem kéne hívni.

50%

Ez ugyanis egy négyfős kooperatív játékmód köré tervezett missziógyűjtemény, amely 8-15 perces küldetésekre osztva követi egy osztag hányattatásait három bolygón keresztül, hagyományos értelemben vett sztori nélkül. Minden küldetés egy kiemelt központi feladattal rendelkezik – néhol egy generátort kell lelőni, máshol életformák után kell kutatni, de az sem ritka, hogy védelmezni vagy épp kísérni kell egy gépet, személyt vagy lényt – és e mellé beválalhatók bónuszfeladatok is némi extra pontszámért. A játékmenet bizonyos szempontból azért hű az eredetihez, hiszen a szobákra osztott pályadizájnon túl vannak kisebb logikai feladványok és fegyverbe pakolható muníciók, de a hasonlóság itt ki is merült. Nincs meg a felfedezés öröme, nem kell az izolációval küzdeni, vagy új képességeket szerezni, hogy kinyíljon a már ismert helyszínek egy újabb rétege.

Nem az a baj, hogy ez nem egy hagyományos Metroid-epizód, hanem az, hogy játéknak sem túl jó: mivel a lövöldözés az eltöltött idő jó 80%-át kitölti, ezért nem ártott volna, ha van némi súlya a lövéseknek, és nem olyan lenne a visszacsatolás, mintha vízipisztolyok ravaszát húzná meg az ember. Az sem segít, hogy a Federation Force egyedül, egy bizonyos pont után szinte élvezhetetlen, mert egyáltalán nincs jól kibalanszolva: négy fővel a fedélzeten különösebben sok kihívás nincs benne, de egy-két résztvevővel kisebb csapat esetén vannak gyakorlatilag teljesíthetetlen akadályok is. G

A Metroid-játékok legújabb generációja remekül ötvözte az FPS-ek és a platformerek legfontosabb játékelemeit.

AUTÓSISKOLA MAZSOLÁKNAK

CITY CAR DRIVING

[ÍRTA **DISCONNECT**] **Most picit egyszerűbb lehet a kockáknak az autós jogosítvány kiérdemlése, hiszen kedvenc helyükön, a monitor előtt már nemcsak az elméleti kérdéseket, de a városi vezetést is gyakorolhatják. Orosz fejlesztők ugyanis egy olyan játékot hoztak össze, amivel betanulhatjuk a személygépjármű-közlekedés csínját-bínját. Ráadásul ezt bármilyen földi halandó megteheti, hiszen otthonra is megvásárolható szoftverről van szó, de akár az autósiskoláknál is találkozhatunk majd vele.**

Ha szereted a poszt-szovjet betonvárosok és az „átkos" autós felhozatalának sajátos jellegzetességeit, akkor élvezni fogod a vezetés megtanulását.

A City Car Driving névre keresztelt (az elmés cím magyarra fordítva „nagyvárosi autóvezetés"-t jelent – fő a célszerűség!) program ötlete nem teljesen új, hiszen alapjait a múlt évtizedben, 2007-ben fektették le egy relatíve egyszerű játékkal, amiben Moszkva utcáit lehetett bejárni, nem igazán fényes fizikával és kevéske lehetőséggel. Aztán a felhasználók tippjei alapján erősen továbbfejlesztették a cuccot, de sokáig csak a nagy medve hazájában, valamint a volt szovjet tagországokban lehetett megvásárolni. Ezeken a helyeken egyébként a járművezetői képzésben is segítségül hívták, és egész sikeres lehetett, mivel a fejlesztők szerint 500 ezer darabot adtak el belőle.

2010-ben jött a nemzetközi megváltás, amikor angol nyelven is megjelent a City Car Driving, és elérhetővé vált a „hanyatló nyugat" számára. Azóta folyamatosan fejlesztik, a legfrissebb pedig a tavasszal kiadott 1.5.1-es változat, melyet sikerült letesztelni. Fontos persze kiemelni, hogy a teszt szót itt most képzeletbeli idézőjelek veszik körül, a City Car Driving ugyanis nem igazán játék, és a „kész" változat megjelenése is a jövő ködébe vész.

ADATOK

KIADÓ
Forward Development

FEJLESZTŐ
Forward Development

MŰFAJ
szimulátor

MULTI
nincs

INFO

A City Car Driving egy orosz fejlesztésű vezetésszimuláció, amellyel a derék ruszkik célja nem kevesebb, mint betörni az oktatási piacra. A program kizárólag a fejlesztők weboldalán vásárolható meg, 24,99 dolláros, azaz kb. 7000 Ft-os áron.

DRÁGA A JOGSI, MUTER

Mint már elővezettem, a játék a realisztikus városi forgalmi szituációkra és autóvezetésre koncentrál úgy, hogy regisztrálja a KRESZ elleni vétkeket, és ki is írja, mi volt a probléma. Minderre képes az Egyesült Államokbeli és az európai szabályrendszert is használni, ráadásul balkezes és jobbkezes környezetben is. Azt hozzá kell tennem, hogy néha elég furcsa hibák elkövetésére hívja fel a figyelmet, például olyanra, ami meg sem történt, tehát a szoftver magja még közel sem tökéletes.

A forgalom sűrűségét, és az abban előálló váratlan helyzetek valószínűségét széles határok között állítgathatjuk, az egybefüggő dugótól a Mad Max-szerű vezetési stílussal rendelkező autósokig.

Utóbbival körülbelül megtapasztalhatjuk, milyen érzés lehet részt venni a YouTube-on fellelhető orosz műszerfal-videós szituációkban, hiszen hirtelen, ész nélküli sávváltások, fékpróbák és véletlenszerűen útra szaladgáló gyalogosok előfordulását is gyakorivá tehetjük. Feladatok generálását is be lehet állítani, így majdnem olyan lesz az élmény, mint egy gyakorlati vezetésoktatáson – ez is a cél tulajdonképpen, a program mögött álló orosz fejlesztők szeretnék, ha egy nap a mindennapi autósiskolás élet része lenne a City Car Driving.

Ha nem csak véletlenszerűen generált feladatokat szeretnénk, akkor a karriermód közeli vizsgálatát tudom javasolni, amiben a kezdeti rutinpályás szárnypróbálgatástól a sikeres forgalmi vizsgáig tudjuk tesztelni és fejleszteni a vezetési tudásunkat. Ez a mód egész reálisan adja vissza a való életben is várható feladatokat, de 100 százalékos sikert ne várjunk, hiszen Oroszországban nem minden úgy van, mint az itthoni képzésen.

Az említett karriermód végigzongorázása egyébként mindenképpen ajánlott, hiszen ezzel lehet új autókat – méghozzá a többséget – elérhetővé tenni. Csalásokra pedig ne is számítsunk, mivel az egész játék háttérlogikája online kapcsolatot tart fent a fejlesztők szervereivel. Ez nem csak azért van így, hogy az Oroszországban igencsak elharapózott kalózkodást visszafogják a stúdiónál, hanem azért, hogy minél valósabb értékeket kapjon az autókázni tanuló mazsola. Persze megvan a lehetőség a cél nélküli, szabad kocsikázásra is, ezzel is lehet tanulni, és persze kikapcsolódni.

CYKA LONDON!

A bejárható terület a nemzetközi verzióban már nem Moszkva, de egy ahhoz nagyon hasonló virtuális város, óvárossal, új panelházak által uralt városrészekkel, üzleti negyeddel és külső, vidékies városrésszel, autópályával, tanpályával. Bár a táblák és az útjelző feliratok angol nyelven szólnak a sofőrökhöz, azért mindig egyértelmű marad, hogy kik készítették a játékot, mert a fehér alapon feketével írt „STOP" feliratok a jelzőlámpák oszlopain sem nálunk, sem nyugatabbra nem használatosak. Viccesnek, sőt kissé furának tűnik továbbá, hogy az echte orosz kinézetű világban angolszász utca- és városrész-nevekbe fut az egyszeri tanonc.

Az autóválaszték is Oroszországot idézi. Kipróbálhatjuk a '80-as évek álmát az „ezerőcsit" (Lada 1500), a 4x4-es Uaz kisbuszt, újabb Ladákat, Gaz könnyű teherautót, de nyugati autókra hajazó járgányok is vannak, például Mustang, Peugeot 206 és így tovább. Viszont mindegyik modell márkajelzés nélkül szerepel – ez azért furcsa, mert rendes törés nincs, csak kisebb karcolások a kasztnin, de persze lehetséges, hogy a nagyobb gyártók már csak az autók szerepléséért is annyi pénzt kérnének, hogy azt nem tudnák kicsengetni a fejlesztők.

BEÜLSZ MELLÉM, STIG?

Ha már szimulációról van szó, fontos kitérni a fizikára, ami szerintem kicsit felemásra sikerült. Hogy egy példával éljek, száraz időben, kézifék nélkül még nem sikerült csúszásra bírnom egyik járgányt sem, hiába csapattam 170-es tempóval. Havas időben viszont egész életszerűen csúszik az autó, szépeket lehet driftelni vele, de sajnos ezért itt nem jár pont. A kuplung kezelése is fura, mert csak akkor lehet váltani, ha a kuplung már egy ideje be van nyomva, holott a valóságban bármikor válthatunk sebességet, legfeljebb recseg tőle a kocsi, és széttrancsírozzuk a váltót. Ilyen hibák azonban éppúgy előfordulnak egy KRESZ-vizsgán, mint az elsőbbségadás elmaradása vagy a béna parkolás, szóval lehet, hogy a váltót csak a járműfizika kezdetleges állapota miatt tették halhatatlanná a fejlesztők.

Az említett hiányosságokat leszámítva persze korrekt iparosmunka a fizikáért felelős rutin, sőt az ütközésekkor egész jók a reakciók, mert a motor helyesen szimulálja az autókat borító akciók eredményét. Egy pár gyűrődés persze nem ártana, mert csak így érezhetik át a tanulók, hogy mire képesek a szekerükkel. A gyalogosokat elütni egyébként nem lehet, átmegy rajtuk az autó, viszont a program „gyalogos balesetként" regisztrálja az ilyen tevékenységet, na meg sikítozás is felhangzik ilyenkor. Aki ennél látványosabb eredményre vágyik, próbálkozzon a Carmageddonnal!

A City Car Driving egy szokatlan oktatószoftver, amivel szó szerint játékká válik a KRESZ-tanulás.

HÓBAN AZ IGAZSÁG

Grafikailag a program nem kiemelkedő, ez azonban egyáltalán nem meglepő, elvégre a gyökerei már lassan tízévesek, és elsősorban nem szórakoztatásra szánták. Ennek ellenére a grafika nem sérti a látásunkat, sőt! Az autók modellezése egész jónak mondható, és az időjárás szimulációja is korrekt, hiszen például télre állítva megjelenik mindenhol a hó, azaz nem csak a talaj és az utak szürke aszfaltja borul fehérbe. Oké, a havazásnál a hópelyhek előfordulása igen gyorsan és furcsán váltakozik, magyarul pillanatokra megszűnik a hóesés, majd lezúdul, majd ez újra és újra ismétlődik – a kérdés csak az, hogy ez most programhiba vagy technikai funkció, mert az elmúlt tél egyetlen napját átaludtam, a régi emlékek pedig kopnak.

Akinek az autóvezetés elsajátításánál a szituációk felismerésével és a szabályok betartásával van gondja, könnyen előfordulhat, hogy fejlődni fog, ha ezzel az alkotással gyakorol otthon, viszont a jármű kezelését inkább offline ajánlott betanulni, mert a City Car Driving még kormánnyal és pedálokkal sem igazán tudja visszaadni a valóság finomságait – a tesztet egyébként egy Logitech G27-tel végeztem, szóval még csak azt sem mondhatjátok, hogy nem adtam meg a módját.

Kár, hogy kihagytak egy nagyon szép ziccert, ami beteg elmémben felötlött, mégpedig egy olyan játékmódot kellett volna készíteniük a srácoknak, ahol az a cél, hogy minél rövidebb időn belül minél több hibapontot szedjünk össze. Végül is ez is segítené a tanulást, mert tudni kell, mi hiba és azon túl mekkorának számít.

Mindenesetre az oroszok megint egy nem szokványos területre kalandoztak el, hiszen ilyen programok finoman szólva sem számíthatnak konkurenciára – körülbelül nincs más, aki hasonló szoftver piacra dobásával próbálkozna. A magyar oktatóintézményeknél viszont nem tartom valószínűnek a City Car Driving elterjedését, mivel ahogy hallom, egyre erősebben profitorientált mind, emellett a régóta elérhető és hivatalos online elméleti KRESZ oktatást sem sikerült még befogadniuk, tehát az új közlekedőkre vár a feladat, hogy eldöntsék, megvásárolják-e a programot.

Virtuális jogsira fel!

A City Car Driving még mindig fejlesztés alatt áll, hogy mikor lesz „kész", senki sem tudja – talán soha, hisz a KRESZ is gyakorta változik, ezt pedig ugye le kell követniük a fejlesztőknek. Újdonságokat csepegtetni azonban mindig lehet, sőt kell is: ilyen, hogy a program Oculus Rifttel is használható, azaz tényleg beülhetünk a virtuális kasztniba, ha telik rá. Az Oculus Rift egyébként szeptember közepe óta Európában is kapható, és egyre több fejlesztő ugrik fejest a VR-buliba. Ez a technológia amúgy pont a szimuláció és az oktatás területén törhet előre villámgyorsan, noha arra egyelőre nem számítunk, hogy a magyar iskolások is VR-sisakkal a fejükön magolják majd a főcit.

Nem csak mezei személyautókkal, de akár furgonokkal is közlekedhetünk, a KRESZ-t pedig európai és amerikai keretek között is tanulhatjuk.

„JÖVŐRE JOHN ROMERÓT IS ELHOZZUK NEKTEK"

INTERJÚ AZ INSERT COIN EGYESÜLET ELNÖKÉVEL

[ÍRTA LOR]

Az Insert Coin Egyesület neve már jól ismert a budapesti játékosok körében, bár az általuk rendezett PixelCon miatt érdemes felnézni azoknak is a fővárosba, akik nem itt laknak, erre pedig egyre több okot adnak. Az egyesület alapítójával, Kaptás Andrással beszélgettünk.

Az online közösségek korában nehéz találni olyan lelkes játékosokat, akik egyesületbe tömörülve próbálnak tenni azért, hogy a valódi világban is adjanak valami értékeset a közösségnek. A Budapesten alakult Insert Coin novemberben már negyedik alkalommal fogja megrendezni saját eseményét, a PixelCont, amire a Machinae Supremacy zenekart is elhozzák, méghozzá egy sikeres IndieGogo kampánynak köszönhetően. Jövőre pedig, a tervek szerint, nekik köszönhetően John Romero, a videojáték-ipar egyik nagy legendája is eljön Budapestre. A MÜSZI-ben (Művelődési Szint a Blahánál) zajlott, családias első rendezvény már múlté, az egyre terebélyesebb Insert Coinnak újabb és újabb nagy tervei vannak.

Legelőször az IDDQD nevű játékos blog Facebook-csoportjában botlottam bele az egyesületbe. Akkor még éppen csak toboroztál, de már akkor is láttam, hogy komolyan gondolod a dolgot. Aki nem ismerne titeket: mióta működik az Insert Coin, mi volt a célod az alapítással? Mi a misszió, amiért még mindig rendületlenül csinálod?

Az alakuló ülésünk 2013. november 9-én volt, vagyis már három éve nyomjuk töretlenül. Az alapítás eredeti célja az volt, hogy nagyobb nyilvánosságot adjunk az akkor már ötödszörre megrendezett Retro Kütyü Játszóház néven tolt retró videojáték-buli sorozatunknak. Minden tavasszal és ősszel összejöttünk (nálunk), vadulni egyet az öreg vasakkal, de már a második alkalommal alaposan kinőttük a lakást. Annyira viszont senki nem volt bátor, hogy saját gyűjteményének darabjait vadidegenek kezébe adja. Erre dobtam be az ötletet, hogy dobjunk össze a bulikra egy közös játékgyűjteményt, amit egy egyesület kezelne. Ha egy gép vagy kiegészítő megadja magát, az egyesület majd pótolja.

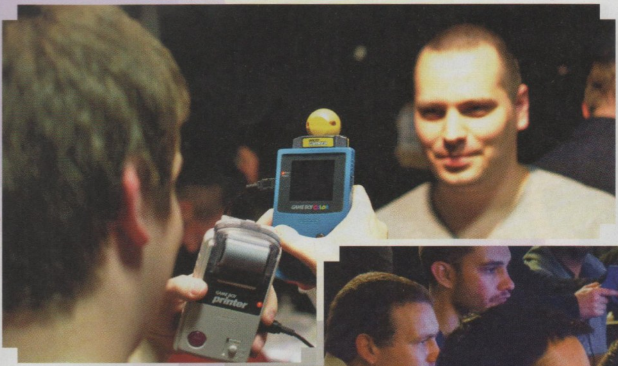
Milyen segítséget kaptál ebben másoktól, kik azok, akik a kezdetek óta ott vannak?

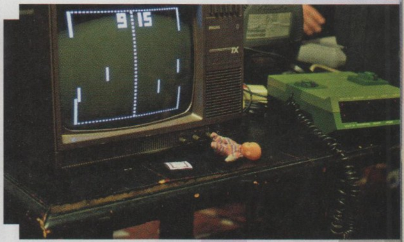
Rengeteg gépet kaptunk adományként vagy tagdíj fejében. A rendezvények szervezését is ingyen, önkéntes alapon vállalják a tagok.

Hány tagot számlál az egyesület? Manapság már nem olyan szokványos dolog ez, kevesen „kluboznak". Hogyan lehet összefogni ennyi embert egy közösséggé, milyen közös programokat szerveztek? Az internet ebben minden bizonnyal hatalmas segítség.

Jelenleg 56 főt számlál a tagság. Ebből körülbelül tizenöt fő az, aki tényleg aktív. További tizenöt fő kérésre mozgósítható. A többiek inkább a rendszeres tagdíjfizetéssel járulnak hozzá az egyesület működéséhez, a tagdíj amúgy csak 1500 forint fél évre. Ez az összeg éppen elég arra, hogy abból kifizessük a könyvelőt és a számlavezetési díjat. Klubélet jelenleg nincs, de jó lenne a rendszeres csapatépítés. Ezért tervezzük,

Retró, pólók, fiatal és csinos lányok, avagy marketingből jeles a kezdeményezés. Lor ajánlásával (balról a második) pedig az átlag gamer bármit megvesz.





hogy havi rendszerességgel szervezünk majd gamerkult-meetupokat, „Bit em Up” néven, ahol előadásokat tartunk, témába illő filmeket nézünk közösen, és persze bulizunk!

Legtöbben a PixelCon elnevezésű rendezvényekről ismerhetik a neveteket. Hogyan tud egy egyesület szinte a semmiből saját rendezvényt szervezni, milyen komolyabb akadályok gördültek elétek?

A leginkább meglepő az volt, hogy a harmadik PixelConig szinte ellenállás nélkül nőtt egyre nagyobbra a buli. Mintha vákuum szippantott volna minket befele valami kitöltetlen űrbe. Csak most kezdtük megismerni a határainkat, és kezdjük felismerni a formáját a térnek, amibe benyomultunk. Mióta nyilvánosság elé lépett a buli, félévente mindig duplájára nőtt a látogatószám. 40 – 70 – 180 – 315 – 630. Ezután PixelCon3-at pesszimista becsléssel 800 főre terveztük, ami már nem fért volna be a MÜSZI-be. Két hely jöhetett szóba: az A38 hajó és a Dürer kert. A Dürer mellett döntöttünk, pakolás szempontjából ez tűnt egyszerűbbnek. Aztán szívtunk egy nagyot, mert csak 400 fő jelent meg a bulin, ami 800-nál jött ki volna nullára. Levonva a tanulságokat, úgy döntöttünk, hogy visszatérünk a belvárosba, és 600 főre számítunk. Nem a mennyiségre, hanem a minőségre megyünk rá. Olyan közösséget szeretnénk létrehozni a bulik körül, amely képes átélni az Insert Coin-életérzést, a gamer fankodást.

Ami sokakat megfog a PixelConokban, az a retró kuckó, ahol minden van, ami szem-szájnak ingere. Hogyan sikerült összeszedni ennyi gépet? A dolgotokat nem könnyítette meg a NAV sem, ahogy hallottam, van valami olyan sztori, hogy pár cuccot le is foglaltak.

Ami a legjobb a PixelConban, hogy fiatalok és idősebbek egyaránt remekül elszórakoznak a régi gépekkel és játékokkal. A közösségi élmény garantált.

A cuccoknak körülbelül a fele adomány, a másik felét meg a bulikon keresett pénzekből vettük. Havonta egy-két új masina, játék nem is tűnik soknak, de ha benézel az egyesület raktárába, akkor azt mondod, hogy „gyáááá”. Három év alatt sok minden összegyűlik, csak győzd hova tenni. Na meg a Szerencsejáték Felügyelet... Egy 1992-es törvény szerint az árkádgépek üzemeltetésének igen szigorú feltételei vannak, és ezt ugyan a pénzbedobós játékautomaták ellenőrzésére találták ki, de némi joghézag miatt ez vonatkozik az ingyen, pusztán kulturális céllal üzemeltetett gépekre is. Az egyesület magára vette a feladatot, hogy megvívjuk ezt a csatát a NAV-val, és ingyen kiállíthassuk gépeinket a szórakozóhelyeken.

A harmadik PixelConnal már kinőttétek a MÜSZI-t, több stand és élőzene is volt. A következő még nagyobb dobásnak tűnik, mivel a kocka metálrajongók körében méltán népszerű Machinae Supremacy zenekart sikerült megszereznetek, nem is akármilyen módon, közösségi finanszírozással. A kitűzött 3500 euró helyett 4000 euró (körülbelül 1 300 000 forint) jött össze a bulira. Szerintetek minek köszönhetitek, hogy sikeres lett a kampány? Ez igazolhatja azt, hogy ez a szubkultúra összetartóbb, mint gondolnánk?

Elsősorban egy jó értelemben „zakkant” finn MaSu-rajongónak köszönhetjük ezt. Ha Kari Takanen félidőben nem dob be 1000 eurót, akkor valószínűleg nem sikerült volna összeszedni a pénzt. Plusz a sajtó is sokat segített. De nem azért, mert amúgy nem lett volna rá igény, csak a potenciális támogatók nem hitték volna el, hogy a cél elérhető. A legnagyobb eredménye ennek a kampánynak, hogy hitet ad, hogy van erő a témában, hogy idehaza is van igény a gamer kultúra ilyen szintű megnyilvánulásaira. És ez önbizalommal tölt el minket, ahogy a videojáték-fanokat is.

Persze nem egyszerű az élet egy videojátékokkal foglalkozó egyesületben sem, a kihívások és nehézségek mindennaposak.

Ki az a Kari Takanen, róla mit tudhatunk? Mi vesz rá egy külföldi gémert, hogy a magyarok kedvére tegyen? Ezen felbuzdulva elgondolkodtok még esetleg más kampányokon is?

Minket is mozgatott, hogy ki lehet. Mert ha egy troll, aki utolsó nap visszavonja a felajánlást, akkor nagyot szívhatunk. Ráírtam e-mailben, és a zenekartól is megkérdeztem, hogy ismerik-e tagot. A MaSu megerősítette, hogy ismerik, és hozzátették: remélik, hogy nem atom részegen dobta a pénzt. Közben Kari is válaszolt, hogy nem először támogatja a zenekar fellépéseit, és jó bulizást kívánt a magyar fanoknak.

A PC Guru különítménye a PixelConon. Balra wilson tűnődik az élet értelmén, miközben a mellette ülő Böjti Pokémont keres. Telefon nélkül.

Milyen más programokkal készültök még a negyedik PixelConra? Olvastam valami olyat is, hogy John Romerót is elhívnád, amire az elszántságod alapján még azt is mondanám, hogy akár valóra váló álom is lehet.

Romerót jövő őszre hívtam meg. Ő egymaga nagyobb gázsit kért, mint a MaSu-buli teljes költségvetése, szóval van ott arc rendesen. A PixelCon 4-re a MaSu mellett a második nagy dobásra az Index.hu újságírójával, Stökivel (Stöckert Gábor, egykoron a PC Guru szerzője – a cikkíró) együtt készülünk. Gamer-celebeknek rendezünk nyilvános vetélkedőt, de még nem beszélhetek róla, erre kiket hívtunk meg. Lesz pár meglepetés arc, akikről nem is gondolnád, hogy mekkora kockák.

Egy kicsit lemaradtam Romerónál. Akkor ezt biztosra vehetjük? Hogyan sikerült elintézni? Az ember azt gondolná: á, úgysem válaszol egy pesti srác levelére, főleg nem jön el egy magyar rendezvényre. Mivel fog készülni nekünk?

Annyi biztos, hogy 2017 novemberének valamelyik szombatjára beírta a naptárába, hogy „Budapest PixelCon". És hogyan lehet ezt elérni? Egy egyesület elnökeként bemutatkozva, referenciaként átküldve az eddig PixelConokon készült videókat, kellően laza és rámenős szöveggel úgy néz ki, elég meggyőző tudok lenni. Annak ellenére, hogy a fellépők gázsiját nekifutásból felére szoktam lealkudni, arra hivatkozva, hogy itt Kelet-Európában csóróság van, de legalább olcsó a sör, csak egy euró. Akkor 100 euro 100 sör. Ez az érv ütni szokott. Amúgy Romero public speech-nek nevezi a műsorát, jelentsen ez bármit. De ő a videojáték-fejlesztés legnagyobb rock 'n' roll arca, szóval igencsak PixelCon-pozitív műsorra számítok tőle. Bár azon nagyot néztem, hogy a felesége azt mondta róla, hogy John egyáltalán nem iszik.

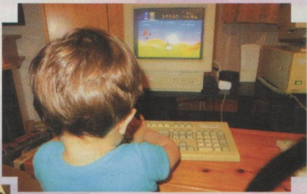
A Pixelcon mellett milyen projektek futnak, mik a tervek? Legutóbb gamer lány pólókat készítettetek, promóztatok és árultatok. Rendezvényen túl még gondolkodtok valamiben?

Ohhh... Tele van a fejem ötletekkel, de öt élet is kevés volna, hogy mind megvalósítsam. De van egy nagy kép, egy vezércél, ami alapján el lehet dönteni, hogy mire érdemes jobban ráfókuszálni és mire kevésbé. Jelenleg a hazai gamerszcéna megteremtésére koncentrálok. Értem ezalatt, hogy létrehozzunk egy széles körben tájékozott, kreatív videojátékos közösséget, amin belül beindul egyfajta egészséges versengés a tagok között, hogy ki képes a legkirályabb produktumokat létrehozni. Gondolok itt játékos fanart grafikákra, dísztárgyakra, cosplayre, zenére és persze saját fejlesztésű videojátékokra.

Hogyan csatlakozhat hozzátok az, aki talán épp kedvet kapott ehhez olvasás közben, és mivel bátorítanád őt arra, hogy ezt tegye is meg?

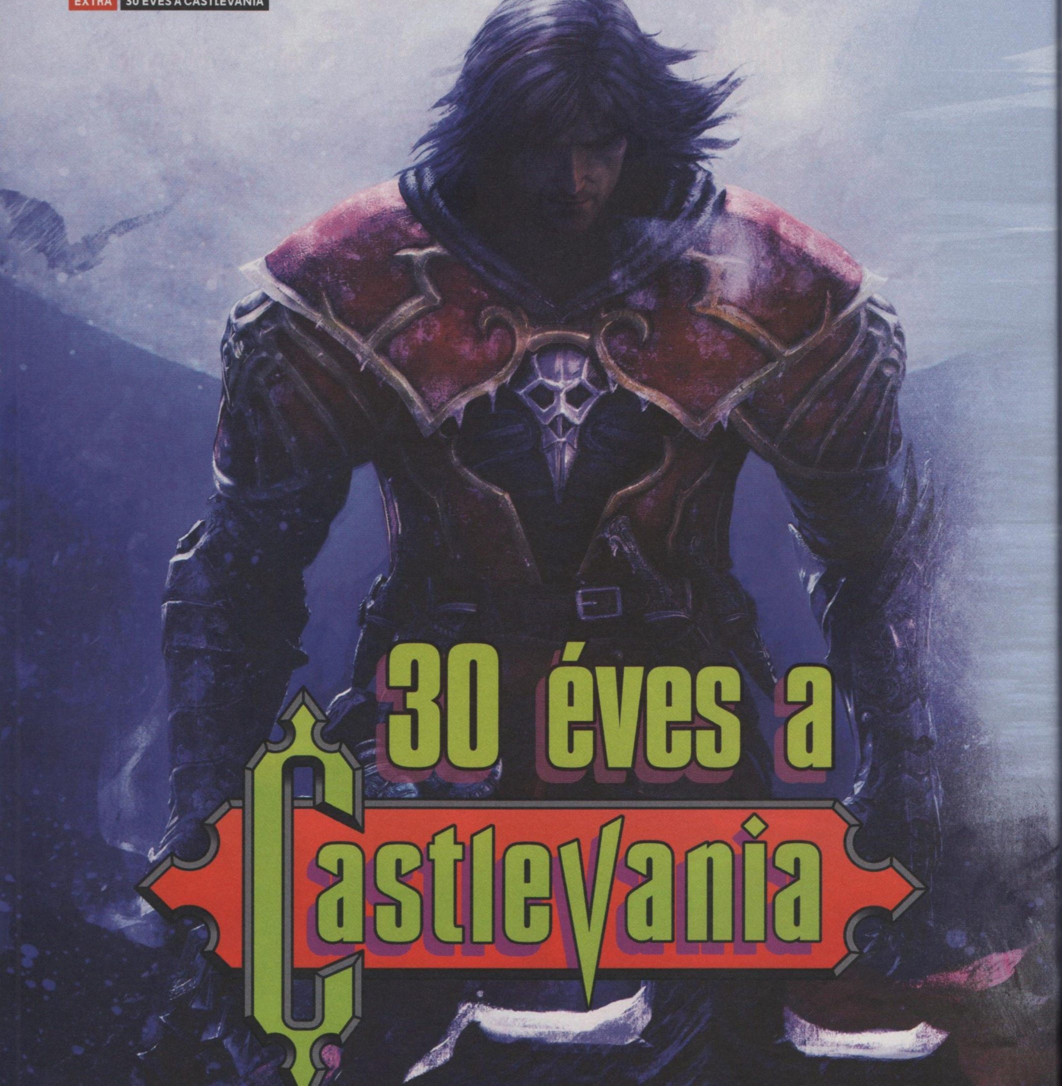
A csatlakozásnak három feltétele van. Regisztrálni kell nicknévvel és valódi névvel is az insert-coin.hu oldalon. Jelezni kell valamilyen írásos formában a csatlakozási szándékot az egyesület felé, legyen az Facebook vagy e-mail. És be kell fizetni legalább félévnyi tagdíjat átutalás, készpénz vagy akár tárgyadomány formájában. És miért érdemes csatlakozni hozzánk? Az egyesület egy demokratikus szervezet. Ha van valami ötleted, mire lehetne használni az egyesület erőforrásait, akkor indítványozhatsz, majd az elnökség vagy a tagság jóváhagyhatja a kezdeményezést. És ha megvan benned az ambíció, jelöltetheted magad az egyesület héttagú elnökségébe, amely a napi ügyekről dönt. De ha csak távolról szeretnél évi háromezer forinttal támogatni minket, arra is jó lehet a tagság.

Tetszik az ötlet, szimpatikus az egyesület? Keresd meg őket, jelentkezz tagnak és formáld a szervezetet saját ötleteiddel.



A PixelCon igazi sztároktól sem mentes, ezúttal például maga Jason Voorhees áldozott a rock 'n' roll oltárán. Mit nekünk John Romero?

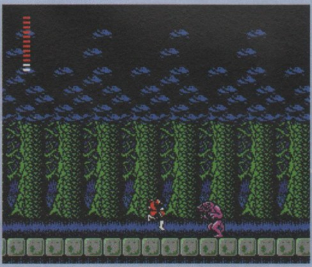
BENEDICT CUMBERBATCH
CHIWETEL EJIOFOR
RACHEL McADAMS
BENEDICT WONG
ÉS MADS MIKKELSEN
ÉS TILDA SWINTON
MARVEL STUDIOS
DOCTOR STRANGE
HATÁRTALANUL LEHETETLEN
HAMAROSAN A MOZIKBAN
3D-BEN ÉS IMAX 3D-BEN
Tizenkét éven aluliak számára nem ajánlott
12
forumhungary.hu
facebook.com/FilmKockak



30 éves a Castlevania

[ÍRTA MCMACKO]

Szinte hihetetlen, hogy 2016-ban 30 éves lett a Konami egyik legpatinásabb játéksorozata, amely számolatlan epizódon keresztül mesélte el Dracula és az ődémonságát üldöző vámpírvadász klán történetét. Az ünnepi alkalom örömére mi is elmélyülünk a széria történelmében. Tartsatok velünk!



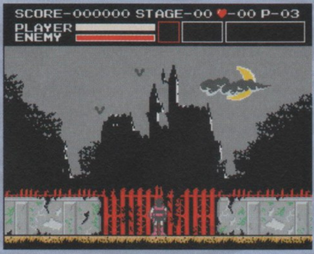
A Castlevania-sorozat megszületése teljes mértékben a nyolcvanas évek szellemében történt. Az akkortájt megalapozott márkanevek közül később sikerrel vette a fejlődés igénye által állított akadályokat, így az elkövetkezendő évtizedekben sikerről sikerre lépdelt. Ezek persze nem mindig anyagi természetűek voltak – a Castlevania-játékok soha nem voltak akkora tömegkedvencek, mint például egy aktuális Mario-epizód, mégis, a keményvonalas gamerek jó része kellemes érzésekkel, vagy épp bizsergő szerelemmel gondol vissza a Konami remekműveire. Ennek szellemében próbálunk mi is végigzongorázni a gótikus horror elemeit ügyesen alkalmazó sorozat főbb állomásain. Előre is elnézést kérünk a vérbeli rajongóktól, hogy nem tudunk minden mellékágat vagy Japán-exkluzív állomást megemlíteni, de ugye ehhez egy Necronomicon méretű lexikonnal kellene előrukkolnunk.

30 éves játéknak ne nézd az ostorát, mondhatnánk, feleslegesen, elvégre a program meghatározó fegyvere a mai napig kiválóan működik.

A VÉG KEZDETE

Vissza hát a nyolcvanas évekbe! A formula már 1986-ban, az első játéknál magán viselte azokat az elemeket, amelyekkel a Castlevania-programokat azonosítjuk. A mindenkori történetben a vámpírölő főhős nekikerekedik Dracula kastélyának, hogy az időnként újraéledő Gonoszt visszazavarja a pokol kénköves bugyraiba. Az első Belmont-hős (a széria kacskaringós históriáját végigkísérő vámpírölő családról beszélünk) már magával vitte híres ostorát, a Vámpírölőt, amely egyedi mechanikai megközelítésével évtizedekig egyfajta különleges jellegzetességet kölcsönzött a sorozat csetepatéinak. A játék összetevői más szempontból is betonstabil alapot kaptak. A hősnek életerő-csíkja volt, nem pedig egy- vagy kétütéses tűréshatára, mint sok más akkori platformjáték főszereplőjének. A fejleszthető ostor mellett pedig ott voltak a mágikus tárgyak, amelyek szintén ikonikus jelentőséggel bírtak. Nincs olyan Castlevania-rajongó, aki ne tudná, milyen hasznos tud lenni a felfelé eldobott balta, az egyenesen suhanó dobótőr, vagy a bumerángként visszatérő kereszt. Ezen tárgyak erejét azonban nem lehetett végtelenségig kiaknázni. Délceg pixelharcosunkkal mágikus erőt is kellett gyűjtögetnünk, amelyet (videojátékos szentségtörés következik) piros szívecskékből lehetett kinyerni. A cikkíró gyermekkori énje vadul ostorozta a kastély folyosóin található gyertyákat (merthogy ezekből lehet kiütni a mindenféle javakat), melyekből egyre-másra potyogtak a szívecskék. Az életerő meg csak nem akart töltődni. Mire helyreállt a világ rendje a kölyök-gamer fejében, addigra jó néhány Game Over képernyő tépázta a lelkesedést.

Az első Castlevania nagyon hasonló stílusban készült, mint a Capcom riválisa Ghosts and Goblins sikerprodukciója, de a Konami játékának nehézsége talán egy jottányit alacsonyabb fokozatra lett belőve. Mondjuk úgy, talán könnyebb volt betanulni az ellenfélmintákat és támadásokat, így a játékos hamarabb jutott sikerélményhez. A pályák fokozatos nehezedése közben bejártuk a kastély mai napig újrahasznosított lokációit. A szintek végén pedig főellenfelek vártak minket, akik a klasszikus horrorfilmekből léptek színre.

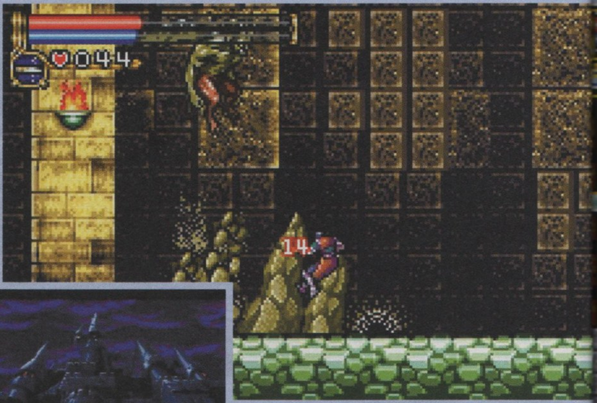


Sajnos a Castlevania folytatása nem sikerült olyan jól. A Simon's Quest rengeteget változott - egyfajta nyitott jellegű akció-szerepjáték lett belőle, sok-sok párbeszéddel, valamint az éjjelek-nappalok váltakozásával. A problémás

Ha valaki annakidején találkozott a meghatározó videojátékos sorozat darabjaival és azok fantasztikus borítóival, garantáltan ma is emlékezik rájuk.

Tudtad?

A Castlevania-sorozat idővonala jóval kesze-kuszább, mint sok másik játéksorozat történéseinek összegzése. Gondolj csak bele, hogy micsoda munka lehetett majd húsz játékot egy összefüggő sztori köré felfűzni, amely ráadásul több ponton csatlakozik a Bram Stoker féle mitológiához is.



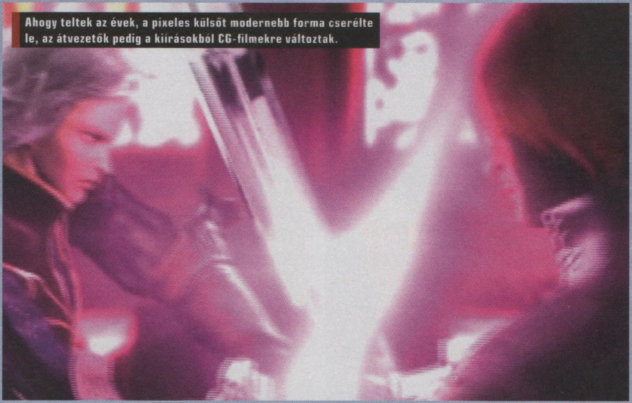
részekről elég megnézni James Rolfe legendás Angry Video Game Nerd epizódját (http://bit.ly/2d3e60e), és máris rájövünk, miért is nem vitték tovább a Castlevania II stílusát a hármas iterációra. Az utolsó számozott NES játék az első erényeit bontogatta tovább, természetesen fokozott technikai és mechanikai minőségben, olyan dolgokkal megfűszerezve a minőségi produkciót, mint a plusz, speciális tulajdonsággal bíró karakterek, akik közül egyet társként mindig magunkkal vihettünk.

TÖKÉLYRE CSISZOLT PIXELEK

Később a többi platform sem maradt ki a Castlevania-sorozat szépségeiből. A monokróm Game Boyra készült megjelenések abban az időben szinte kisebb csodának számítottak, bár ma már nyilván nem ütnek akkorát, mint a maguk korában. Gondoljatok csak bele, hogy akkoriban, amikor minden vagány videojátéknak feltételek nélkül tudtunk örülni, mit jelentett a Castlevania élményét magunkkal vinni a kis kézi konzolon! Ebben a korban egy borítókép, egy részletes manual-füzetecske is vastagon hozzájárult ahhoz, hogy az egyszerű pixelgrafika mögé univerzumokat álmodjunk. Ezekben pedig a csodás festményekkel és részletes leírásokkal bíró Castlevania-játékok igencsak erősen teljesítettek. Micsoda idők voltak! Szerencsére a 16-bites korszakra sem merült feledés homályába a Dracula ellen esküt tett Belmont-család története. Jött a SNES-re készült Super Castlevania IV, amely pont egy generációnyit fejlesztett az akció-platformer formulán. De a SEGA-sok sem maradtak ki a jóból: őket egy Bloodlines című epizóddal kényeztette a Konami, aminek egész Európán átívelő változatossága és penge effektusai a gép legjobbjai közé repítették a programot. Ezek a kazetták mostanság is a gyűjtők ékeinek számítanak. Ha valaha komolyabb (értsd értékesebb) retró-gyűjtemény kiépítésébe kezd az ember, bátran indíthat ezekkel a játékokkal, mert gyűjtői és használati értékük is kiemelkedő. A pixelkorszak végét a Bloodlines zárta, de előtte az itthon kevésbé ismert PC Engine masinára készült játék, a Rondo of Blood is durrant egy tisztességeset (amelyből természetesen ultraritka SNES-átirat is készült). A Dracula X néven is ismert epizód kísérletei jól sültek el. A pályák közötti elágazások mellett a soksok titok szavatolta, hogy a 16 bites korszak méltó koronát kapjon. Külön öröm, hogy a játék PSP-s felújítása a Playstation Store-ból most is letölthető, PS Vitán vagy PS TV-n pedig gond nélkül fut a tartalmas mestermunka.

Rengeteg manapság népszerű játékot a Castlevania-sorozatnak köszönhetünk. Ilyen a God of War vagy a Devil May Cry.

A Castlevania-széria a 32-bites konzolok érkezésekor jutott el az első olyan fordulóponthoz, ahol a fejlesztők már kísérletezni kezdtek az addigra masszívan ismétlődő formulával. A következő hullám azonban pontosan egy olyan csúcsponttal indult, ahonnan praktikusan törvényszerű volt a lefelé ívelés. Ekkor került Igarasi Kodzsi (művésznevén IGA) a produceri székbe. A Super Metroid hatásától bekábult japán fejlesztők úgy gondolták, hogy összehozzák a Castlevania jellegzetességeit a Nintendo csodajátékával. Így született a Symphony of the Night, amely minden szempontból a sorozat



Ahogy teltek az évek, a pixeles külsőt modernebb forma cserélte le, az átvezetők pedig a kiírásokból CG-filmekre változtak.

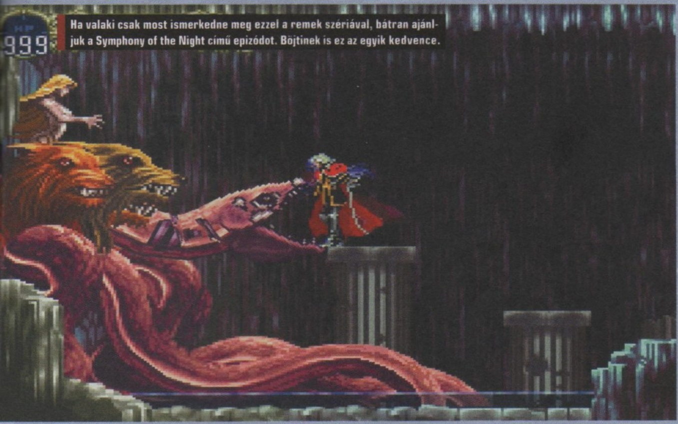
A horrorisztikus háttérnek és sztorinak köszönhetően a Pokol összes bestiája feltűnik a szériában, még magával a Halállal is rendszeresen megküzdhetünk.

csúcspontja, és egy videojáték-történeti alapvetés lett. A PlayStationre és SEGA Saturnra megjelent 2D program brutális tartalmat rakott a korábbi platformozás mellé, és közvetlenül folytatta a Rondo történetét. A játék mindjárt a Rondo fináléjával (!) kezdődött, majd bemutatta az új főhőst: Alucardot, aki nem más, mint Dracula szembenálló, természetfeletti gyermeke. Kőkemény szerepjátékos elemek jelentek meg a mechanikában, Alucard maga is át tudott alakulni az éjszaka teremtményeivé, és familiáris lényeket is megidézhettünk. A kastélyba érő Alucardot egyébként mindjárt meg is fosztották különleges képességeitől, így a bődületes méretű, egybefüggő kastély szegleteit a különböző összetevők szisztematikus visszaszerzésével tudtuk felderíteni. A játék vége pedig egy olyan trükköt hozott, amire senki sem számított. Spoilerveszély! Mire a sztori végére (?) értünk, az égen megjelent a kastély fejjel lefelé lévő tükörképe, amelyet egyrészt pályatervezési remekműként emlegetnek a mai napig, másrészről pedig érdemi tartalommal bővítette tovább az amúgy sem rövid program játékidejét.

A Symphonyval kapcsolatban két szinte hihetetlen tényt tudunk veletek közölni. A játék annak idején megjelent X360-ra, tökéletes emulációval (XO-n is elindul a program, ha megvettük a letölthető csomagocskát). Másrészről pedig, ha az ember beruház a Rondo PSP-változatára, úgy praktikusan a Symphonyt is megvásárolja, mivel a teljes játék megnyitható egy felszedhető bónusz segítségével! Ez az epizód mondhatni kötelező tananyag, amely IGA csapatának hathatós közreműködésével méltó helyére emelte a Metroidvania műfajt. Azt a speciális zsánert, amelynek jellegzetességeit a mai napig sorra nyúlják az indie fejlesztők.

KALANDOZÁSOK A 3D VILÁGÁBAN

Mindezek után jött egy kisebb lejtmenet. Habár a Symphony ellenállt a korszak jellemző marketing stratégiájának, mely szerint minden addigi franchise-t át kell húzni a harmadik dimenzióba, ezután a többi soron következő megjelenés nem volt ennyire szerencsés. Nintendo 64-re például két olyan Castlevania-epizód is megjelent, amelyet a sorozat kvázi mélypontjának is mondhatunk.



Ha valaki csak most ismerkedne meg ezzel a remek szériával, bátran ajánljuk a Symphony of the Night című epizódot. Böjtinek is ez az egyik kedvence.

A háromdimenziós konverzió nem tett jót a játékmenetnek. És bár a korszak sajtója nem szedte szét a Castlevania 64-et, valamint az azt követő Legacy of Darknesst (az előbbit kifejezetten komálták), a béna irányítás, gyenge kamerakezelés, szimpla grafika, és nehézkes játékmenet rettentő nyögvenyelőssé teszi a programok által szolgáltatott játékélményt. A Legacy bár próbált javítani az elmd hibáin, a térbeli szimfónia elmaradt.

Ami lett helyette, az egyfajta újragondolása volt a korszak divatos TPS akciójátékainak. Mára a darabosság érzete csak fokozódott, de ez nem is csoda. A korai 3D-s játékok ugyanis rettentő hamar megöregedtek, ez pedig a Nintendo 64-es Castlevania-epizódokra is jellemző, így kipróbálásuk-beszerzésük csak a legvadabb rajongók számára ajánlott. A két N64-es játékot IGA-ék ki is vették a hivatalos idővonalról. A térbeliséget egy soha meg nem jelent SEGA Dreamcast epizóddal folytatták volna a japán fejlesztők, de a minőségi 3D-s epizódokra a PS2 érkezéséig kellett várni.

Tudtad?

A Castlevania játékokat majdnem sikerült a mozivászonra is átköltöztetni. A forgatáshoz erdélyi és magyarországi helyszíneket néztek ki az amerikai kreatívok, de a film elkészültét meghiúsította a 2007-es forgatókönyvíró-sztrájk. Paul W. S. Anderson állítólag a mai napig szívén viseli a projekt sorsát, csak jogi gubancok vannak a márkanév körül.

A MercurySteam ügyesen vitte át a japán elgondolást az európai stílusba, legalábbis az első Lords of Shadow esetében, ami méltó a régi epizódokhoz.

KÉZIKONZOLOS RENESZÁNSZ

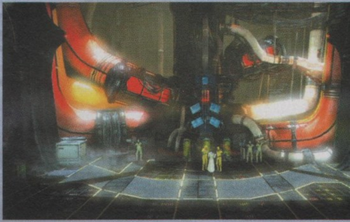
Közben egy másik univerzumban... izé, fejlesztőirodában IGA-ék folytatták a Symphonyval elkezdett missziójukat. Az időközben piacra dobott Game Boy Advance ideális platform volt a 2D-s Metroidvania szemlélet alkalmazásához, így a csapat egy újabb hordozható játéktrióval (szándékosan nem írtunk trilógiát) került ismét a reflektorfénybe. A Circle of the Moon, a Harmony of Dissonance, valamint az Aria of Sorrow ráadásul olyan minőségi ívet tudott felmutatni, amely végül az Ariat közvetlenül a Symphony mellé helyezte. Nem is játéktörténelmi szempontokból, sokkal inkább az áramvonalas játékélmény, és a minőségi, újító elemek szemszögéből. Az Aria frenetikusan gondolta tovább a szekvenciális felépítésben rejlő lehetőségeket, a program legnagyobb dobása pedig az ellenfelektől összeszedhető lelkek voltak. A „Tactical Soul" rendszerben minden ellenfélből kinyerhető volt egy lélek, amely aztán különböző speciális támadásokkal vagy egyéb skillekkel ruházta fel a főszereplő Soma Cruzt.

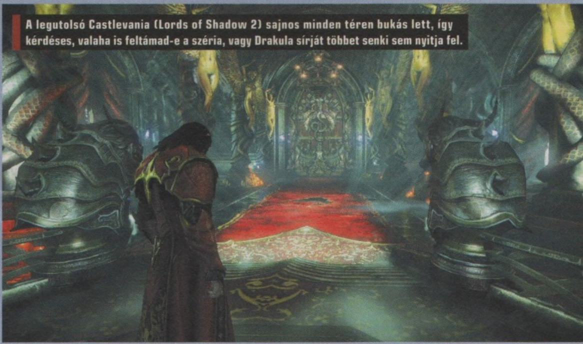
Soma aztán a Nintendo DS-re megjelent Dawn of Sorrow kalandjával ért révbe, amely az újabb csúcs volt a Castlevania-sorozat menetelésében. Ha valakinek el szeretnénk magyarázni 2016-ban, hogy mit jelent a Metroidvania műfaj, akkor ezt legegyszerűbben a Dawn of Sorrow receptre írásával tudjuk megtenni. A játék mai napig letehetetlen. Mind zenéivel, mind látványával, mind pedig tartalmával lenyűgözi a játékost, ügyesen ötvözi a modern stílust a retróval, és megmutatja, hogy vannak olyan címek, amelyek miatt akár ma is érdemes lehet önmagában egy adott konzol beszerzése.

A Dawn of Sorrow után még két epizód jelent meg a Dual Screen masinára, csak hogy itt is beteljesedjen a hármas számmisztika. Sem a két főhőst egyidejűleg bevető Portrait of Ruin, sem pedig az Order of Ecclesia nem tudta befogni a Sorrow-részek sikerét. Bár kritikai (és moderált anyagi) siker volt mindkét epizód, a cikkírónál talán itt kezdett el zavaróan önismétlőbe fordulni az ekkorra menthetetlenül szétcsócsált formula. Ráadásul a DS-es részekkel visszahozott, fiatalabb közönség igényeire szabott anime-stílus sem segítette elő a horror téma kellő fajsúllyal történő szerepeltetését. Nehéz időrendet tartani egy ilyen szerteágazó sorozatnál, úgyhogy leginkább ide szúrjuk az X360-PS3 masinákra megjelent Harmony of Despair játékot, mert ez volt az utolsó, amely a 2D-epizódok hőseit hozta össze egy nagy, közös szörnyvadászatra. A Harmony of Despair (újabb rövidítés: HD) nem követte a klasszikus részek sztorialapú szervezettségét. Inkább fogta a már meglévő grafikai elemeket, szereplőket és ellenfeleket, ebből pedig egy kooperatív alapú labirintustúrást hozott össze, amely csak a legvadabb rajongókat volt képes hosszú távon megragadni.

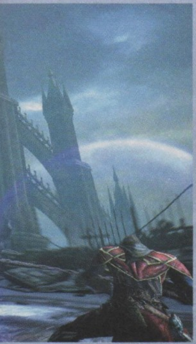
A TÉRIDŐ MENÜETTJE

Ezen a ponton térjünk vissza a háromdimenziós epizódokhoz, amely stílus a PS2 konzolon talált igazán magára. A 2003-as Castlevania: Lament of Innocence visszarepített minket az idővonal





A legutolsó Castlevania (Lords of Shadow 2) sajnos minden téren bukás lett, így kérdéses, valaha is feltámad-e a széria, vagy Drakula sírját többet senki sem nyitja fel.



legelejére, Leon Belmont segítségével pedig ismét egy kastélynyi rondaságot apríthattunk hűvös halomba. Az új epizód korának megfelelően csinos küllemet és pergő muzsikákat kapott. A harcrendszer pedig úgy került a játék igazi középpontjába, hogy ezt senki nem bánta. Az erőteljes beat 'em up hatás szintén a korszak hozadéka volt, ám az üsd-vágd stílus sem állt rosszul a Castlevania hangulatának. Később a Curse of Darkness is az előd által kitaposott úton folytatta a történetet. A Lament folytatásával végre az xboxosok is megkapták a maguk Castlevania-epizódját. A játékmenetet illetően sok tényező megmaradt az előző epizódból és a korábbi játékokból is. A programban ismét feltűntek a familiárisok, az idővonalban visszakerültünk a NES-es korszak klasszikus szakaszaihoz, a játékmenet pedig fokozta a harcok komplexitását. A Lament központi helyszínről nyíló pályái is eltűntek, és egy nyitottabb világot kaptunk, amely sokkal inkább hasonlított nem-linearitásával a nagynevű elődökre, vagy az épp aktuális Sorrow-epizódokra, mint a Lament pályáról pályára haladó megoldásaira.

A Castlevania fontos eleme a zene. A játékok alatt fantasztikus dallamok hangzanak el, már ezek miatt is élmény a végigjátszás.

VÉRÁTÖMLESZTÉS

Végül elérkeztünk a Castlevania-sorozat végső állomásához, amelyhez a PC-s közönségnek is szerencséje lehetett a Steamen is elérhető átiratoknak köszönhetően. Egy hosszas hiátus után egy spanyol csapatnak volt köszönhető, hogy teljesen új formát öltött a sorozat, amelyet ezúttal a MercurySteam vett a kezei alá. A játék korai reklámkampányában kiemelt szerepet kapott Kodzsima Hideo, aki a fejlesztést a Konami oldaláról felügyelte. A játék azonban nem a japánok receptjeinek stílusát követte. A MercurySteam teljes újraindítást eszközölt az addig építgetett történetszálon, játékmenetével pedig inkább egyfajta nyitottabb szemléletben készült God of War/Prince of Persia hibridet idézett, mint korábbi Castlevania-játékokat.

De ez rendben is volt így, hiszen a sorozat ekkorra mindent elcsépelt, amit az általános eszközkészletéből el lehetett. Így külön jól esett a játékosoknak egy olyan Castlevania-epizódban elmélyülni, amely sok szempontból hűen követte az eredeti játékok helyszíneit, ám minden másban eltért a megszokott megoldásoktól. Sokan a mai napig nem tudják a világnézetükben elhelyezni a brutális látvánnyal és Guillermo del Toro csapatának vizuális művészeti stílusával felvértezett európai Castlevania-játékot. A program külleme egyébként annyira ütősre sikeredett, hogy a hetedik generációs konzolok csak úgy nyögtek a vizualitás súlya alatt. Erre gyógyírt jelentett az évekkel később megjelent PC-s átirat, amely mai napig elérhető a Steamen. Még mielőtt a spanyol brigád folytatta volna a félbeharapott kalandot, egy Nintendo 3DS-re (majd később konzolokra és PC-re is kiadott) epizóddal rukkolt elő, amely 2D-s játékmenetével próbált kicsit a metroidvaniás részek megoldásaira hajazni. Ám a MercurySteam harcokon alapuló játékmenete kissé sarkossá tette a korábbi részek áramvonalasságához képest mért kalandot.

Ezen a ponton pedig elérkezünk a három évtizedes jubileumot ülő sorozat végéhez, amely sajnos minőségi problémákkal, frissen tagadott (ám kétségtelen igazságtartalommal bíró) fejlesztési gondokkal szúrta bele a karót a vámpíros sorozat szívébe. A Lords of Shadow folytatása maga sem tudta, hogy mivel tudna az első epizód nyomába érni vagy azon felülkerekedni. A harcrendszer minőségével nem volt probléma, de a városi miliőtől és az erőltetett lopakodós részektől hamar besokalltak a játékosok. Kár érte, mert a hetedik generációs Castlevania reboot új reményeket csepegtetett azon rajongók számára, akik nem fordultak bele az elutasító duzzogásba. A második rész felemás fogadtatása miatt azonban jelen pillanatban is kétséges, hogy mi lesz majd a sorozat további sorsa.

Reméljük, 30 év után a Castlevania-sorozat nem tűnik el a süllyesztőben, és akárcsak híres főgonoszát, úgy a szériát is megpróbálják majd újra és újra feléleszteni. A 3DS platform és a közelgő NX masina, esetleg a digitális disztribúció platformjai továbbra is potens felületet biztosítanának az esetleges Castlevania folytatásnak. Egyelőre sajnos ez csak édes álom marad a Konami jelenlegi üzleti terveinek tekintetében. A kellően széles spektrumot átölelő sorozat magas átlagszínvonala viszont azt implikálja, hogy a játékosok a mai napig bátran elővehetik a Konami sikerszériájának tetszőleges epizódját. Kedves Olvasó, ha csak kicsit is sikerült felkeltenünk benned az érdeklődés csíráját, már akkor megérte retrospektív cikkünkre időt és oldalakat szánni. Elő a Vámpírölő Ostorral, vesszen a fenevad!

Tudtad?

IGA mester (akivel a cikkíró egyszer élőben is találkozott) jelenleg a Bloodstained: Ritual of the Night Kickstarter-sikeren dolgozik, amely a Castlevania spirituális folytatásaként várható 2018-ban. Reméljük picit jobban sikerül majd a sorozat szellemének újjáélesztése, mint a hasonló lelkesedésben fogant Mighty No. 9 esetében.

KIS LÉPÉSEKKEL ELŐRE

Pokémon GO™

[ÍRTA BATE] **MÁR KÉT HÓNAPJA, HOGY ALAPOSAN KIVESÉZTÜK A POKÉMON GÓT, ÉS AZ APPLIKÁCIÓ INDULÁSA ÓTA UGYAN CSÖKKENT A PROGRAM KÖRÜLI ŐRÜLET, DE MÉG MINDIG RENGETEGEN VAGYUNK, AKIK NAPONTA VADÁSSZÁK A ZSEBSZÖRNYEKET, ÉS A NIANTIC SEM ÜL A BABÉRJAIN. AZ ELMÚLT IDŐSZAKBAN TÖBB FRISSÍTÉS IS ÉRKEZETT A JÁTÉKHOZ, ÉS EZEKBŐL KETTŐRŐL ÉRDEMES EGY KICSIT BŐVEBBEN IS ÉRTEKEZNI.**

A Pokémon Go-láz nyár közepén volt a csúcson, július végén Budapesten nem lehetett úgy végigsétálni az utcákon, hogy ne láttunk volna párban vagy magukban álló játékosokat, akik a telefonjuk képernyőjét vizslatva kergették a zsebszörnyeket. Az őrület azóta jócskán alábbhagyott, a Nintendo égbe szálló részvényei megnyugodtak, a mértékadó üzleti lapok milliós felhasználóvesztésről beszélnek, ám a Pokémon Go ennek ellenére köszöni, de jól megvan, és bár a mi ismerőseink között is megcsappant az aktív felhasználók száma, azért bőven akadnak még olyanok, akik napi szinten kergetik a zsebszörnyeket, és nem nyugszanak, amíg meg nem lesz az összes.

A közösség tényleg él és virul, a Facebook tele van olyan eseményekkel, amelyek közös vadászatra invitálják az embereket, és hétvégenként egyáltalán nem szokatlan, hogy 50-70 ember gyűlik össze egy Lure-partyra, ahol órákon át pörögnek a rózsaszín szökőkúttá váló PokéStopok, és időnként egész kis hordák indulnak meg egy ritkább pokémon lelőhelye felé. És nem csak a játékosok kemény magja aktív, de a fejlesztők sem ülnek a babérjaikon. Az augusztusi tesztünk óta két nagyobb frissítés is napvilágot látott: az egyik a szörnyeink „beazonosításában” segít, míg a másik a lényeink gyorsabb fejlesztését hivatott segíteni.

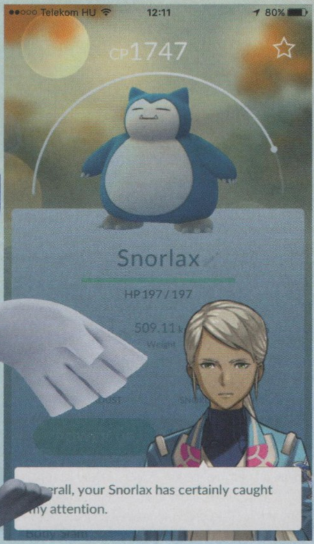
MILYEN SZÖRNYEM VAN?

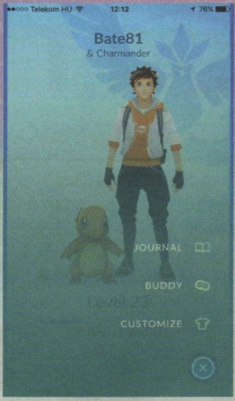
Az Appraise funkció augusztus közepén került a programba, és a befogott pokémonjaink adatlapján, a jobb alsó sarokban található kör alakú menüből hívható elő. Ha rábökünk, megjelenik a választott csapatunk (Instinct, Valor, Mystic) vezetője (Candela, Blanche és Spark), aki néhány mondat erejéig értékeli a kiválasztott lényünket. A trükk az, hogy az értékelés nem konkrét dolgokat tartalmaz, hanem néhány sablon ismétlődik, ami elsőre teljesen haszontalannak tűnik, de valójában „kódolt” üzeneteket kapunk, amelyek a „megfejtés” birtokában elárulják nekünk, hogy a pokémonok egyedi értékei (IV) és statisztikái mennyire jók, plusz a méretüket illetően is kapunk hasznos infókat.

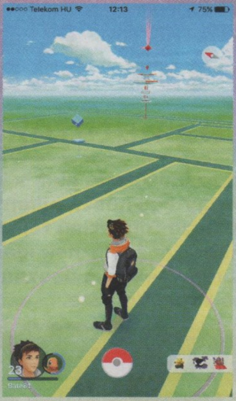
Ha megtanuljuk ezeket a szövegeket és a hozzájuk tartozó értékeket (sok használat után ez jön magától), akkor egy idő után a kapott értékelések alapján már fejből tudjuk, hogy melyik zsebszörnyünket érdemes fejleszteni, és melyiket jobb, ha beváltjuk a professzornál cukorkára. Sajnos cikkünk mellett most nincs hely, hogy külön táblázatba szedjük, hogy melyik értékelés pontosan mit jelent, de szerencsére az internet ebben is segít: ha ellátogattok a http://www.pokego.org/appraisal/ oldalra, akkor találtok egy pöpec listát, amely szépen megmutatja, hogy a csapatvezetőitek értékelései pontosan mit árulnak el a lényeitekről. Innentől pedig már csak rajtatok múlik, hogy a maximumot hozzátok ki a befogott szörnyekből. A Gymek elfoglalásakor például nagyon fontos, hogy milyen lényekkel merészkedtek be harcolni az arénákba.

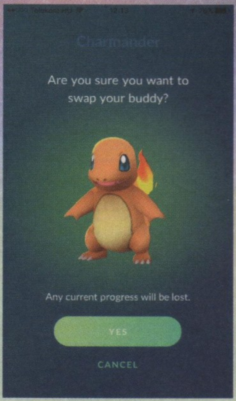
LESZEL A HAVEROM?

Minden Pokémon Go-játékos ismeri azt az érzést, mikor végre sikerül elkapnia egy ritka









példányt (pl. Charmander vagy Pikachu), de soha többet nem találkozik az adott lénnyel. Ilyenkor nem lehet erősíteni a pokémont, és újabb verziót sem tudunk nevelni belőle, mert mindkettőhöz cukorka (candy) szükséges, amit csak akkor kapunk, ha befogunk egy újabb példányt (3 darab) vagy elküldünk egyet a professzornak (1 darab). Ezen az áldatlan állapoton segít a szeptember elején érkezett Buddy-rendszer, ami lehetővé teszi, hogy a pajtásunkká nevezzünk ki egy már befogott lényt, és cukorkát szerezzünk a sétáltatásával.

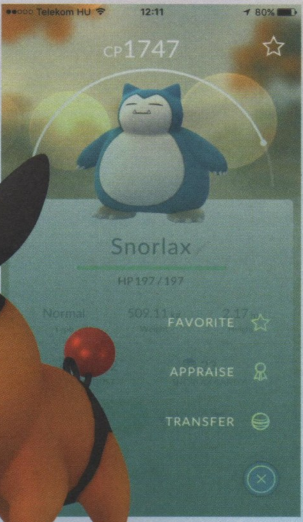
Ahhoz, hogy egy zsebszörnyet magunk mellé tudjunk rendelni, be kell lépni a karakterlapunkra, és a jobb alsó sarokban található körmenüből ki kell választani a buddy-funkciót. Erre bökve kiválaszthatjuk bármelyik már befogott lényünket, aki megjelenik mellettünk a karakterlapon, illetve a térképen is látható lesz az ikonja az arcképünk mellett. A cukorkagyűjtés innentől nagyjából úgy működik, mint a tojáskeltetés: adott kilométer megtétele után (figyelem, az appnak nyitva kell lennie a képernyőn, nem elég, ha fut a háttérben) bezsebelünk egy candyt, így jó nagy sétákkal szép lassan összegyűjthetünk annyit, hogy rányomhassunk az Evolve-ra, illetve a begyűjtött édességből akár erősíthetjük is lényünket.

Mindez remek ötlet és működik is, azonban a Niantic fejlesztői nem adják „olcsón" a cukrokat, rengeteget kell gyalogolni ahhoz, hogy meglegyen a szükséges mennyiség, sőt a szükséges táv lényenként változik. Vannak pokémonok, akik 1 kilométer után dobnak egy cukorkát, vannak, akik 3 után, és akadnak olyan példányok, akiknél 5 km-t kell menni ahhoz, hogy egyetlen candyt bezsákoljunk. Csak a példa kedvéért: Charmander 3 kilométerenként talál egy cukorkát, ahhoz, hogy Charmeleon lehessen belőle, 25-öt kell összegyűjteni, ami 75 km-t jelent, és ez még csak a kezdet, hiszen Charmeleonból 100 cukor után lesz Charizard, ami további 300 km sétát jelent. Őrület, nem igaz?

Véleményünk szerint a fejlesztők itt egy kicsit túllőttek a célon, bár az kétségtelen, hogy ezzel a megoldással megmaradt a ritka pokémonok „varázsa", és továbbra sem lehet egyetlen hét alatt begyűjteni az összes zsebszörnyet, így a frissítés után is bőven maradt „kihívás" a játékban. Ha kíváncsiak vagytok, hogy melyik szörny hány kilométer sétát igényel egyetlen cukorka megszerzéséhez, akkor pötyögjétek be a böngészőtökbe a következő linket, ami egy jól átlátható listához vezet: bit.ly/2cW93PV

ZAJLIK AZ ÉLET

A Pokémon Go, ha lassan is, de azért folyamatosan bővül, és a Niantic ígérete szerint hamarosan a harcrendszer is átesik majd némi változtatáson, mi pedig kíváncsian várjuk, hogy mi lesz a csatákkal, hiszen továbbra is ezt tartjuk a játék leggyengébb részének. Ugyanakkor nemcsak a fejlesztők dolgoznak, de mindenki más is igyekszik kiharapni a részét a nagy Pokémon Go tortából. Ennek részeként már itthon is kapható a játék hivatalos kiegészítője, a Pokémon Go Plus, egy apró bluetoothos ketyere, ami abban nyújt segítséget, hogy akkor is vadászhassunk, ha éppen nincs lehetőségünk elővenni a telefonunkat. A 15 000 forintért árult apróságról a PC Guru Online-on olvashattok bővebben: http://bit.ly/2cxFMNp



A Pokémon Góra még az Apple is felfigyelt, és a legutóbbi nagy sajtóeseményükön hosszú perceket szenteltek a játéknak, hiszen a Pokémon Go érkezik az Apple Watch következő generációjára, és az almás cég nem pazarolta volna erre az idejét, ha nem gondolnák, hogy ez olyasmi, ami ráveheti az embereket arra, hogy fizessenek az okosórájukért. És nemcsak a nagykutyák igyekeznek profitálni a Pokémon-őrületből, de még a hazai könyvkiadók is. A magazinunk készültével párhuzamosan jelent meg ugyanis az Athenaeum két kiadványa, ami darabonként 3500 forintos áron igyekszik bevezetni a magyar olvasókat a Pokémon Go rejtelmeibe. Kíváncsian várjuk, hogy a boltok polcain újra felbukkanó Piakchu-figurák mellett vajon ki lát még üzletet a zsebszörnyekben? Kész csoda, hogy a chipses zacskókban még nem jelentek meg ismét a '90-es években népszerű tazók…

EGY KIS SEGÍTSÉG

Mielőtt zárnánk sorainkat, gyorsan álljon még itt egy kis segítség, ami jól jöhet minden pokémon trénernek. A Niantic ugyan folyamatosan küzd a különböző kiskapuk ellen, és az elmúlt hónapokban rengeteg önerőből készített szolgáltatást ellehetetlenítettek, továbbra is akadnak olyan kitartó fejlesztők, akik igyekeznek segíteni a játékosokon, és megkerülik a fejlesztőket. Cikkünk írásakor például működött egy azóta lelőtt térkép, ami szépen megmutatta, hogy éppen milyen pokémonok vannak a közelünkben. Tegyetek vele egy próbát, hátha azóta újra üzemel: www.poketerkep.hu

RADAR ALATT

Indie hírek, bemutatók és tesztek

[ÍRTA ASTRODAVE] **Remek kis programokkal üthetik el az időt azok, akik a komoly költségvetéssel készült játékok mellett olykor vetnek egy-egy kósza pillantást az olykor szerényebb háttérrel, de annál több ötlettel rendelkező független fejlesztők kezei közül kikerült anyagokra, hiszen ebben a szegmensben is születnek igencsak figyelemreméltó gyöngyszemek – erre pedig a legjobb példa aktuális összeállításunk, mely az utóbbi időszak kiemelkedő indie-produktumait tartalmazza.**

Divided We Fall

PRÓBAKÖR

FEJLESZTŐ: KAVA GAME STUDIO – **MEGJELENÉS:** 2016. 09. 07. – **ÁR:** 13 EURÓ (KB. 4000 FT)

Közel két évtizede jelent meg egy második világháborús, valós idejű stratégiai játék Chain of Command címmel, amelyben a szovjet haderőket navigálhattuk Európa romokkal borított színterein. Egy lelkes diák vélhetően kellemes órákat töltött el vele, hiszen pár évre rá egy meglehetősen hasonló anyagon kezdett dolgozni – ennek eredményeképpen készült el 2002-ben a Call of Combat, melynek aktív bázisa megközelítőleg 100.000 játékost foglalt magában.

A játék egészen a 2012-es esztendő végéig aktív maradt, ekkor azonban a holland fejlesztő saját stúdiójának megalapítását követően új alapokra szerette volna helyezni az online csatározást. A csapat tagjai a kezdeti években ugyan hűek kívántak maradni a Call of Combat névhez, márciusban mégis Divided We Fallra keresztelték át a jelenleg korai hozzáférésben elérhető taktikai anyagukat. Egy kizárólag a többszemélyes összecsapásokra hangsúlyt fektető alkotással állunk szemben, melyben négyfős csapatunk élén mérhetjük össze erőnket az ellenséges seregekkel. Minden kör elején lehetőségünk van módosítani bakáink felszerelésén, majd ezt követően a harctéren találjuk magunkat, ahol győzelmet a stratégiai pontok elfoglalásával érhetünk el – vagy éppenséggel ellenlábasaink teljes leméSzárlásával. Habár a játék címe azt sugallja, hogy leginkább a zárt sorokban való masírozás vezet diadalhoz, katonáinkat érdemesebb inkább szétszórni és egy-egy rejtekhely mögül bevárni a gyanútlan áldozatokat, ellenkező esetben ugyanis egy kósza gránát könnyen lebéníthatja a teljes osztagot.

Jelenleg közel egytucatnyi pálya közül választhatjuk ki, hol is kívánunk megküzdeni másokkal, kellő mennyiségű résztvevő esetén pedig akár több csapat is bevetésre indulhat. Egyelőre a kampány és egy alaposabb oktatómód teljességgel hiányzik, a járműveket is csak fedezékként használhatjuk, ám vezetni nem lehet őket, emellett pedig a főmenü is lehetne némileg kidolgozottabb, mindazonáltal van fantázia a Divided We Fallban.

CURSE

FEJLESZTŐ: STORMLORD GAMES – **MEGJELENÉS:** 2016. 09. 01. – **ÁR:** 15 EURÓ (KB. 4600 FT)

Pszichometriának nevezik azt a tudományosan el nem ismert tulajdonságot, amikor valaki egy számára ismeretlen eredetű tárgy puszta érintésével és különös energiamezők segítségével régen lejátszódott történéseket tár fel. Valami ilyesmire vagyunk képesek mi is az amerikai Stormlord Games alkotásában, melyben egy számos halálesetről és eltűnésről hírhedté vált birtokon járunk utána, mi is történhetett itt az elmúlt évek során.

Az Atherton majorságon már sokan megfordultak, néhányan talán véletlenül keveredtek oda, párakat esetleg a puszta kíváncsiság hajtott – az azonban tény, hogy valamiért már senki nem tudott beszámolni az ott látottakról. Ugyanakkor ez nem rettenti el különös adottsággal megáldott főhősünket, akit egy ügynökség bíz meg azzal, hogy tegyen látogatást az ódon villa falai közt, és tudjon meg minél többet a múlt eseményeiről. Arról mindenesetre már az első percekben megbizonyosodhatunk, hogy valami tényleg nincsen rendjén, hiszen a régen elhagyatott házban égnek a lámpák, ráadásul frissen töltött telefonunk is azonnal lemerül; az emeleten lévő félig nyitott ajtóhoz közeledve pedig egy furcsa látomás teszi végleg egyértelművé, hogy nem emberi erőkkel van dolgunk. A Curse stílusát tekintve némiképp a Layers of Fearre hasonlító horror-kalandjáték: belső nézetben mozoghatunk és vizsgálhatjuk meg a tárgyakat használható nyomok után kutatva, azonban nem kóricálhatunk el bármerre, haladni ugyanis csak előre megszabott nyomvonalak választásával tudunk. Elszórt papír fecnik, naplórészletek és újságcikkek mesélnek a borzongató múltról, a legváratlanabb pillanatokban pedig a hely szellemei védelmezik birodalmukat – ellenük mindössze elemlámpánk fényének használatával védekezhetünk. Látványvilág terén nem érheti panasz a játékot, kellően ijesztő és egyben nyugtalanító magányosan barangolni a porlepte falak közt, ahol isten (vagy inkább az ördög) tudja, mire nyílik a következő nyikorgó ajtó.

80%

The Storm Guard: Darkness is Coming

FEJLESZTŐ: BITMEN STUDIOS – MEGJELENÉS: 2016. 08. 25. – ÁR: 20 EURÓ (KB. 6200 FT)

Mindig örömteli eseménynek számít, ha az ember igényes alkotással találja magát szemben, ekképpen az osztrák Bitmen Studios játékával való találkozás is kellemes meglepetést okozott. A cég ugyan nem teljesen mondható kezdőnek a szakmában, mögötte áll már két, mobileszközökre elkészített anyag (ezek a World War II: Air Force vs Luftwaffe és a Galactic Conflict RTS), ezúttal pedig a PC- s és Mac-es piac felé tesz lépést.

A The Storm Guard sztorija egy régesrégi ütközetről mesél, amely során egy sárkány perzselte fel az addig békés birodalmat, és vele együtt gonosz teremtmények tizedelték meg a lakókat. Egy erőskezű parancsnoknak és az általa irányított maroknyi csapatnak sikerült ugyan visszaűzniük a lényeket oda, ahonnan jöttek, ám néhány száz év elmúltával a gonosz feléledni látszik. A városkában összetoborozható kicsiny seregünket érdemes különféle karakterekkel feltölteni (egy harcos kétségkívül jól jön a frontvonalon, akit távolról támogat például az íjász és egy gyógyító), majd küldjük ki őket a környéken portyázni. Az események véletlenszerűen generáltak és változatosak: belefuthatunk ellenséges csapatokba, támogathatunk pórul járt népeket, akiknek segítve javul a velük való viszonyunk, vagy éppenséggel elhagyatott kincsekre lelhetünk – ami lehet éppenséggel csapda is. Ellenségeinkkel fordulókra osztott csatákban küzdhetünk meg, minden kör elején léphetünk, majd pedig eldönthetjük, hogy alaptámadással próbálkozunk vagy pedig hősünk egy-egy speciális képességét vetjük be. Diadal esetén tapasztalati pont és több-kevesebb zsákmány a jutalmunk, a körút végeztével pedig otthonunkban pihenhetjük ki a sebesüléseket, emellett új katonákat verbuválhatunk, illetve elküldhetjük őket tréningre, vagy a földekre élelmet és aranyat gyűjteni. Változatos, sokszínű játékkal van dolgunk. G

83%

Zombasite

FEJLESZTŐ: SOLDAK ENTERTAINMENT – MEGJELENÉS: 2016. 08. 23. – ÁR: 20 EUR (KB. 6300 FT)

Az amerikai székhelyű Soldak Entertainment sem tegnap óta van a pályán, hiszen első ízben 2007-ben adtak életjelet magukról egy meglehetősen egyedi Diablo-szerű alkotás képében, amelyben a katakombákban való kaszaboláson és kincsgyűjtögetésen kívül egyéb teendőink is akadtak: a mi feladatunk volt az is, hogy kicsiny falunkat megvédjük a folyamatosan támadó hordáktól, akár szép szavak és diplomácia segítségével, akár pedig karddal a kézben.

A Depths of Peril ügyesen keverte tehát az akció-szerepjátékokra jellemző harcot és szintlépési rendszert a tower defense műfajjal. A nem sokkal később érkező Kivi's Underworld és a Din's Curse már némiképp egyszerűsödött játékmenettel rendelkezett, inkább a harcra fókuszált, immár azonban a többszemélyes mód sem maradt ki belőle. Ezek után a Drox Operative következett a sorban, mely kétségkívül magán viselte a kis stúdióra jellemző jegyeket, leginkább az űrbe helyezett új helyszín jelentett változást. Végül pedig elérkeztünk a Zombasite-hoz, amellyel a cég tulajdonképpen visszatért a gyökereihez (amiktől valójában soha nem is távolodott el igazán). Feladatunk tehát ezúttal sem lesz más,

minthogy egy számunkra szimpatikus kasztot (mint például többek között harcos, pap vagy tolvaj) kiválasztva nekivágjunk a vadonnak, és miközben hősünk a szerzett tapasztalati pontoknak, valamint az egyre komolyabb páncéloknak köszönhetően erősödik, oda kell figyelnünk bázisunk védelmére is. Ehhez zsoldosokat fogadhatunk fel, masszívabb kapukat vonhatunk birodalmunk köré és oltalmazó varázstárgyakat helyezhetünk az oltárokra. Időről időre pedig a szomszédos klánok is bekopogtatnak az ajtónkon egy-egy ajánlattal vagy rosszabb esetben támadási szándékkal, így lehetőség szerint (legalábbis átmenetileg) törekedjünk a békére. Kissé elavultnak és kopottasnak hat a Zombasite, a multiplayer mód mindenesetre kicsit javít rajta. G

68%

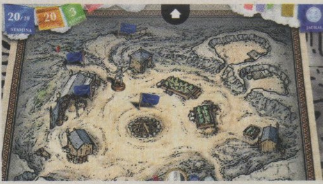
Indie csemege

Sorcery! Part 4

FEJLESZTŐ: INKLE LTD
MEGJELENÉS: 2016. 09. 22.
ÁR: 10 EURÓ (KB. 3100 FT)

A Steve Jackson tollából származó Kaland, Játék-sorozat negyedik, záró fejezete a Királyok koronája, melyben tovább folyik a vándorlás Mampang erőd zord tornyai felé. Itt ütött tanyát a gonosz Főmágus, akinek kincseskamrájának mélyén ott ragyog a legendás fejék, az odáig vezető utat pedig szövetségesek és ellenségek szegélyzik – ellenük ezúttal is minden kardforgató tudásra és varázsszóra szükség lesz. A stúdió nem változtatott sokat a játékon, a széria rajongóit tehát aligha érheti meglepetés, emellett az előző epizódokhoz hasonlóan ezt is megvehetjük majd hordozható eszközökön. G

79%



Dungeon Rushers

FEJLESZTŐ: GOBLINZ STUDIO
MEGJELENÉS: 2016. 09. 06.
ÁR: 15 EURÓ (KB. 4600 FT)

Idén márciusban alakult a francia Goblinz Studio, első produkciójuk alapján pedig igencsak kreatív tagokat vonultat fel a csapat. A főhős Elian egy nap úgy határoz, beáll a híres kincskeresők közé, és fel is keresi a közeli barlangot, ahol néhány társ, rengeteg ellenfél és persze komoly hírnév várja. Csatákat körökre osztottan vívhatunk, kellő tapasztalati pontot gyűjtve szintet lépünk, a begyűjtött páncélok és fegyverek pedig javítanak egy-egy jellemzőnkön. Emellett felkereshetjük a helyi árust, akinél adhatunk-vehetünk, a vasműves pedig örömmel kovácsol számunkra bármit, amihez kellő nyersanyaggal rendelkezünk. Mókás kis játék, akár több személy számára is. G

80%

Mother Russia Bleeds

FEJLESZTŐ: LE CARTEL STUDIO – **MEGJELENÉS:** 2016. 09. 05. – **ÁR:** 15 EURÓ (KB. 4600 FT)

Mára a konzolok és a számítógépek elterjedése szinte teljességgel feleslegessé tette a játéktermek létezését, ahol az egy-egy húszas vagy ötvenes érmével működő gépek sorakoztak. Ezeken a masinákon ritkán futott komoly taktikázást igénylő program, sokkal inkább a gyors akció került előtérbe – olyasmi anyagok, mint mondjuk a Final Fight-széria vagy a Double Dragon, melyekben oldalra haladva üthettük-rúghattuk a haramiákat.

A fenti példákhoz hasonló szórakozást nyújt a francia Le Cartel által világra szabadított szörnyeteg, a Mother Russia Bleeds is. Egy kőkemény és vérben bőségesen tocsogó akciójátékkal állunk szemben, melyben finomkodásnak és lágy mozdulatoknak semmiféle szerep nem jut. Már a kezdetek sem rendelkeznek túl sok bájjal: egy patkányoktól hemzsegő, mocskos teremben térünk magunkhoz öntudatlan állapotunkból, a szobából kijutva pedig védőruhába öltözött alakok és kigyúrt biztonságiak igyekeznek a maguk módján lecsillapítani. Mivel a hely semmi jóval nem kecsegtet, ezért a célunk minél előbb kijutni és magyarázatot találni arra, mi is történhetett korábban.
Bármiféle választ pedig a folyamatosan özönlő ellenségeken átvergődve remélhetünk, akiket a legkegyetlenebb módon söpörhetünk félre: az alapvető csapásokon kívül felvehetünk például baseballütőt és késeket, a földre került áldozatoknak szanaszét üthetjük a fejét, akikből néha különleges elixírt szipolyozhatunk ki, ami életerőt vagy berzerker-módot eredményez. A pályák sem túlzottan barátságosak, többek között undorító laborokban, börtönökben, mészárszékeken és hajléktalanok otthonául szolgáló pályaudvarokon fogjuk vérrel beborítani a talajt.
A könyörtelen sztorit négy némileg eltérő tulajdonságú hős közül választva ismerhetjük meg, azonban túlélési esélyeinket növelhetjük, ha többedmagunkkal (akár mind a négyükkel) vágunk neki a bunyónak; ez esetben a többieket a gép vagy pedig egy cimboránk irányítja. Ezenkívül bemerészkedhetünk az arénába is, ahol körönként egyre nehezedő és sokasodó hordákkal mérhetjük össze öklünk erejét – a ring körül őrjöngő alja népség legnagyobb örömére. Szenny, vér, belek, trágárság – ezt nyújtja a Mother Russia Bleeds azoknak, akiknek a Postal könnyű esti mese, a Hatred mindössze egy laza hétvégi kirándulás, a Hotline Miami pedig egy bájos kis rajzfilm – csak óvatosan! G

79%

Unbox

FEJLESZTŐ: PROSPECT GAMES – **MEGJELENÉS:** 2016. 09. 05. – **ÁR:** 16 EURÓ (KB. 4900 FT)

Az Unboxról szerfelett nehéz elhinni, hogy egy abszolút kezdő csapat első, bátortalan lépése volna a játékfejlesztés terén. Habár ez az állítás ugyan nem teljesen igaz, ugyanis a manchesteri társaság korábban már készített mobileszközökre egy egyszerűbb ingyenes applikációt Bypass néven (melyben egy fokozatosan gyorsuló repülővel gyűjtögethettünk pontokat az akadályokat kerülgetve), az Unbox mégiscsak első nagyobb dobásuk.

Sanyarúan megy a sora a Globális Postai Szolgáltatónak, rengeteg a gond és macera a sok csomaggal, meg a kiszállítással, ezt a problémát pedig csak egyféleképpen lehet megoldani: az önmagát kézbesítő dobozzal! A világ első ugró, mozgó kartonból készült tárolójának aztán számos dolga akad a nagyvilágban: egyrészt a ragasztószalagok és bélyegek begyűjtésével egyedivé varázsolhatjuk kezdetben tökéletesen átlagos külsejű dobozkánkat, másrészt pedig a trópusi szigeten (ahonnan később aztán havas hegyek közé és a dzsungel mélyébe is eljuthatunk) raboskodó társainkat is ki kell szabadítanunk, akiket a gonosz és mindenre elszánt Vad főnök ejtett foglyul – vele és félelmetes karton klánjával aztán rendszeresen meggyűlik majd a bajunk. A csecsebecsék sokszor némi kutakodással megszerezhetőek, ám olykor elsőre elérhetetlen helyeken rejtőznek, ahová csak szuperugrással lehet eljutni – efféle trükköket pedig csupán korlátozott számban vehetünk igénybe. A helyi dobozlakókkal szóba elegyedve rendszeresen bíznak ránk kisebb-nagyobb teendőket: sürgősen kézbesítsünk egy pakkot, vagy például szedjük össze a szanaszét szóródott motorcsónak darabjait, netán hozzuk rendbe az elektromos rendszert. Némelyik küldetést meglehetősen rövidre szabott idő alatt kell teljesítenünk, ráadásul kartonkockánkra számos veszély leselkedik a víz, az ellenséges banda és a különféle robbanószerek képében – szerencsére némi ügyes manőverrel és egy doboztól azért szokatlan odacsapással védekezhetünk ellenük.
Végtagok híján gördüléssel tudunk egy pontból a másikba eljutni, ami eléggé megnehezíti a stabil és kiegyensúlyozott mozgást, de itt-ott kocsiba vagy csónakba is bepattanhatunk. A kampánymódban való elmerülésre egyelőre csak szólóban van lehetőség, de osztott képernyőn kihívhatjuk barátainkat is egy-egy rövidebb gyűjtögetős versenyre. Az Unbox tehát egy kiugróan szórakoztató, mókás és az Unreal 4-es motornak köszönhetően színpompás kis alkotás, melyben reflexeinken kívül elsősorban humorérzékünkre lesz szükség. G

88%

INDIE KISHÍREK A NAGYVILÁGBÓL

ZSUGA A FRONTON

Gyűjtögetős kártyajátékokból ugyan aligha szenvedünk mostanában hiányt, az októberben érkező Heroes of Card War különlegessége mindenesetre abban rejlik, hogy az eddig megszokott fantasy környezet helyett második világháborús miliőben verhetjük a blattot. A várhatóan ingyenes anyagban tehát védő-és támadóértékkel bíró járművek és katonák mérhetik majd össze tudásukat és paklijukat másokkal.

PIXELZSARUK

Egy igencsak kényelmetlen körülmények közé keveredett nyomozó szerepét kapjuk az idei év végére várható Beat Copban: Jack Kellynek hátat fordítanak egykori barátai, felesége elviszi az összes pénzét, ráadásul a maffia is el szeretné tenni láb alól, és ha mindez nem volna elég, még gyilkossággal is megvádolják – így hát nincs más hátra, minthogy kőkeményen rendet teremtsünk a káoszban.

ÉSZVESZTŐ

A Costa Rica-i Canu Arts műhelyében egy felettébb nyomasztónak tűnő alkotás készül Lithium: Inmate 39 néven, melyben egy pszichiátriai beteg próbál visszatalálni önmagához, az ehhez vezető ösvényen való haladást azonban rengeteg csapda és fejtörő lassítja. Bizonyos helyzetekben ugyan felbukkan egy segítő társ, mindazonáltal a javarészt fekete-fehér világban magára van utalva a szerencsétlen.

The Warlock of Firetop Mountain

FEJLESZTŐ: TIN MAN GAMES – MEGJELENÉS: 2016. 08. 31. – ÁR: 20 EURÓ (KB. 6200 FT)

A Steve Jackson és Ian Livingstone szerzőpáros mérhetetlen fantáziájának és fantasy iránti vonzalmának első kézzel fogható megtestesülése az 1982-ben (idehaza 1989-ben) megjelent A Tűzhegy varázslója címre fordított úgynevezett lapozgatós játékkönyv, melyet az évek során aztán számos újabb sztori folytatott; volt köztük Mad Max-szerű posztapokaliptikus vándorlás Az országút harcosa néven, de jó pár futurisztikus sci-fi történet is.

Vélhetőleg az ausztrál Tin Man Games csapata örömmel forgatta rojtosra ezeket a kis hazánkban leginkább Kaland, játék, kockázat és Fantázia Harcos-sorozat néven elhíresült alkotásokat, hiszen eddigi kiadványaik között számos átirat szerepel, de kikerült már tőlük olyan interaktív könyv is, melyben Judge Dredd jutott főszerephez. Habár a The Warlock of Firetop Mountain és az összeállításunkban is szereplő Sorcery! közös tőről származik, mégis mindkettő eltérően közelíti meg az eredeti műveket, ami legelőször a karakterek terén lesz szembeötlő; ezúttal ugyanis jó néhány hős közül választhatunk, akik nem csupán alapvető értékeikben (mint ügyesség, életerő és szerencse) térnek el egymástól, hanem mindegyikük egyedi képességekkel és támadással is rendelkezik – akad például köztük olyan, aki észrevesz apróságokat, amik felett talán könnyen elsiklik a többiek szeme.Miután megleltük a számunkra szimpatikus harcost, ott találjuk magunkat a fenyegetően magasodó hegy előtt, melynek mélyén a mágikus erejű Varázsló lakik, a hozzá vezető úton pedig buta, de erős goblinokba, csapdákba és sokszor megmagyarázhatatlan eredetű lényekbe fogunk beleütközni. A legtöbb esetben elkerülhetetlen a vérontás, a csaták pedig körökre osztottan zajlanak a négyszögekre bontott helyszínen: a fordulónkban léphetünk, bevihetünk egy normál csapást vagy megpróbálkozhatunk egy speciális támadással is. Mivel a legtöbb kalandor szerfelett alacsony életerővel rendelkezik, érdemes a legközelebbi pihenőhelyen leheveredni néhány órácskára pihenni és elmajszolni pár falatot (ez egyben az aktuális játékállás elmentését is jelenti).

Minden téren látszik a játékon a készítők tapasztalata, a feldolgozás ugyanis remekül sikerült: a látványvilágra nem lehet panasz (jópofák a miniatúra figurák is), a legtöbb kép az eredeti könyvből származik, és vándoraink sok helyütt a maguk módján szólnak hozzá az eseményekhez; ráadásul egy-egy sikeresebb csatát követően lelkekhez jutunk, amikből újabb hősöket vásárolhatunk. Az élvezetet egyedül talán az rontja le, amikor végső elhalálozásunkat követően újra nekivágunk a labirintusnak, ez esetben ugyanis az ismert helyszíneken már kevés meglepetés érheti vitézünket. ■

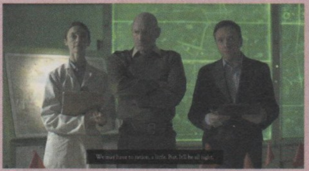
82%

The Bunker

FEJLESZTŐ: SPLENDY INTERACTIVE, WALES INTERACTIVE – MEGJELENÉS: 2016. 09. 20. – ÁR: 20 EURÓ (KB. 6200 FT)

A filmes világ és a számítógépes játékok vegyítésére a legjobb példát alighanem az úgynevezett interaktív mozik jelentik, melyekben digitalizált vagy élő hátterek előtt a főbb szerepeket élő színészek játsszák el. Ez a műfaj leginkább a '80-as és '90-es években volt roppant népszerű, a kalandjátékos vonal mellett pedig olyan címek kerültek ki a stúdiókból, mint a vadnyugati Mad Dog McRee vagy a rajzfilmesebb Dragon's Lair.

Az angol Splendy Interactive művének létrejöttéhez is leginkább kamerákra és hús-vér szereplőkre volt szükség – no és természetesen egy kellően sokkoló helyszínre a horrorhoz szükséges nyugtalanító miliő megteremtéséhez. Meglehetősen sokat elárul a játék címe arról, hogy hol is játszódnak az események: a történet szerint Angliát nukleáris katasztrófa sújtotta, aminek következtében a néhány életben maradt földalatti menhelyeken próbál a túlélésért megküzdeni. Egy efféle bunkerben születik meg a főszereplő John is, aki azonban néhány évtized elteltével a bázis egyedüli túlélője marad. Helyzete tehát cseppet sem irigylésre méltó, mindennapjait magányosan éli a komor falak közt, erőt pedig egyedül halott anyjának emlékből tud meríteni. Egy átlagosnak induló napon azonban egy technikai meghibásodás megzavarja a vitaminok bevételéből, a rádió és a sugárzásmérő ellenőrzéséből, valamint az étkezésből és az elhunyt szülő halálos ágyának felkereséséből álló napi rutint. John ezáltal kénytelen megszegni ígéretét, mely szerint nem hagyja el a biztonságot nyújtó lakrészét, és elindul felfedezni a sötét folyosókat, az elavult, berozsdásodott gépezetekkel teli termeket – és ahogyan egyre több mindent tapasztal meg a szűk külvilágból, úgy az elszórt jegyzetekből, maradványokból és emlékfoszlányokból lassan fény derül arra is, mi történt az elmúlt időszakban.



A The Bunker egy interaktív film, azonban agyafúrt megoldandó rejtvények helyett sokkal inkább a mozis élményen van a hangsúly, teendőink ugyanis legtöbbször egyértelműek, aligha igényelnek hosszas töprengést. A megközelítőleg kétórás végigjátszás (helyesebben szólva filmnézés) alatt elakadni sem igazán lehet, sokszor elegendő a megfelelő helyen és ütemben kattintani, és már folyik is tovább a cselekmény. Johnt a Hobbit-sorozatból ismerős Adam Brown alakítja (ő játszotta Orit, a törpöt), és meglehetősen hitelesen adja a szerencsétlen, kissé együgyű figurát. Horrorról lévén szó véres és felkavaró jelenetekből nincsen hiány, azonban kicsivel nehezebb feladványoknak azért helyet szoríthattak volna – remélhetőleg a szerzők CAMERA 6 néven készülőfélben lévő alkotása nem csupán erős idegeket, hanem némi gondolkodást is igényel majd a befogadótól. ■

75%

írta: Tika

JÁTÉKMENTŐÖV

MENTOOV@PCGURU.HU

HITMAN: ABSOLUTION

➲ Helló, PC Guru!
Letöltöttem a Steamen keresztül az újságkód alapján ezt a játékot, de nem tudom kontrollerrel használni! Próbáltam x360ce-vel, de induláskor nem tudja betölteni a xinput3 _ 1.dll-t . Win10-t használok, directx12-vel. Az x360ce-t létrehozta.
Van valami ötletetek?
Üdv. ➲ DANI

Ökölszabály, hogy a legfrissebb kell az xbox360ce-ből, főleg Windows 10 alatt (www.x360ce.com). Illetve van minimális szoftverigénye is a cuccnak, kell pl. a directx9 is (a hibaüzenetben szereplő dll neve alapján azt gondolnám, hogy ez hiányzik). Utóbbit innen töltheted le: http://tinyurl.com/breevyc

MEN OF WAR

➲ Sziasztok!
Olyan probléma állt elő a Men of War nevezetű játékban, hogy először elindult ‚windowed' módban, de akkor az egér el volt csúszva, ezért átraktam ‚fullscreen' módba, de akkor pedig az egér megállt a bal alsó sarokba!
A választ előre is köszönöm!
➲ BALÁZS

Valószínű, hogy a képernyő-tulajdonságoknál a szövegméretet kell alaphelyzetre visszaállítani. Windows 10-en ez úgy működik, hogy jobb egérgomb az Asztalon, Képernyőbeállítások, és A szöveg, az alkalmazások és más elemek méretének módosítása csúszka pontosan 100%-on legyen.

ASSASSIN'S CREED ROGUE

➲ Sziasztok, gurusok!
A fenti játékkal lenne problémám. Megvettem a Uplayen, letöltöttem, telepítettem, bejön a „sasos" videó, és ahogy megmozdítom a karaktert, kidob az Asztalra „A program működése leállt" üzenettel. Megpróbáltam már az összes vide6beállítással, és mindig ezt csinálja. Utánanéztem, a gépem elég erős hozzá. Mi lehet a baj szerintetek? Mert ez a rész maradt már csak ki a sorozatból, és nagyon érdekelne.
A választ előre is köszönöm!
Tisztelettel:
➲ CSABA

Az MSI Afterburner szokott gondot okozni (az overlayt kell kinyomni, on-screen display néven van, azt hiszem), illetve ha több kijelző van a VGA-ra lógatva, no, akkor játszd el a Hegylakót, magyarul csak egy maradjon!

NO MAN'S SKY

➲ Tisztelt PC Guru!
A No Man's Sky nevű játékkal lenne problémám. Elindítom a játékot, de nem teljes képernyőn jelenik meg, és miután bejön a felirat, csak az animáció megy, semmi olyan nincs, hogy „Press any button to continue", nem reagál sem az egér, sem a billentyűzet, csak a csillagokat látni, amint elhúzok mellettük.

Nyugi, nincs gond! Várni-várni-várni, és az E gombra indul... A teljes képernyőhöz pedig azt ALT+Entert próbáld!

CALL OF DUTY: BLACK OPS 3

➲ Kedves PC Guru!
A segítségetekre lenne szükségem. A testvérem megszerezte a Call of Duty Black Ops 3 Season Pass csomagot a saját Steam felhasználó fiókjára. Az én fiókom, és az ő fiókja meg van osztva, tehát egymás játékaival is tudunk játszani. Kipróbáltam a COD 3 Zombi pályáit a saját fiókomon (amin ugye csak a megosztás miatt fut a játék) nagyon jó, működnek (mind, ami a DLC-kbe benne vannak). Viszont az új Gobblegumokat nem tudom megszerezni, mert azt írja, hogy meg kell szereznem a DLC-ket. Ilyenkor ez csak egy rossz beállítás vagy valami hiba?
Tudtok segíteni? Előre is köszönöm, ➲ SZABOLCS

Csak annyit tudok/tehetek, hogy idézem a Steam-szabályzat ide vonatkozó passzusát (utolsó két sor a lényeg):
Ki birtokolja a DLC-ket és játékbeli tartalmat, és férhet hozzá azokhoz megosztott játékok esetén?
Egy vendég hozzáfér a kölcsönadó DLC-ihez, de csak ha a vendégnek nincs meg az alapjáték. A vendégek nem vásárolhatnak DLC-ket vagy játékbeli tárgyakat olyan alapjátékhoz, mellyel nem rendelkeznek. Bármely játékos vásárolhat, cserélhet, kiérdemelhet, vagy más módon megszerezhet játékbeli tartalmat a játékot játszva, de játékbeli tárgyak nem oszthatók meg fiókok között. Ezek a tárgyak annak a fióknak a tulajdonában maradnak, mely vásárolta vagy megszerezte azokat.

ORDER OF WAR

➲ Üdv, Guru!
Gondoltam megveszem az Order of Wart, de nem voltam biztos benne, hogy tetszeni fog, ezért letöltöttem a demót. Elindul a játék, bejön az elején a videó, és utána nem válaszol!
Válaszotok előre is köszönöm! ➲ KORNÉL

Ismert probléma. A játék telepítési könyvtárában keresd meg a .../demo/data/video/ui/ mappát, és itt töröld a page_back.bik nevű fájlt. Ámbár volt még egy rákfenéje, nevezetesen hogy ATI videokártyáknál a Catalyst AI-t (Catalyst Control Center > Graphics > 3D > All - Disable Catalyst AI) ki kellett kapcsolni, ezzel viszont az a probléma, hogy az új Crimson driverekben nincs ilyen funkció. Tehát, ha nem valami baromi régi VGA drivered van, akkor jön a szívás, bár elvileg a Radeon Pro nevű alkalmazással (www.radeonpro.info) így is ki lehet kapcsolni, legalábbis a nálam okosabbak ezt írták.

MAGICKA: WIZARD WARS

➲ Üdv, Guru!
A fent említett játékkal az lenne a problémám, hogy miután bejelentkezem a játékba, hosszú percekig tölt, aztán ez a kód jön be: Unable to connect to a Loginserver, please try again. (Code: Slug)

A vég hangjai ezek, ugyanis a játékszervereket bezárták – http://tinyurl.com/hmyv7vg, szóval nincs többé Magicka WW.

SAINTS ROW 2

➲ Sziasztok!
Olyan problémám lenne, hogy megvettem Steamen a Saints Row 2-t. Elindul a játék, rámegyek New Game feliratra, és kilép a játékból. Van erre valami megoldás? Válaszotokat előre is köszönöm. Hű olvasótok, ➲ ZOLI

Elég sok a hibalehetőség, de készült hozzá egy tisztességes FAQ, igaz csak angol nyelven (http://tinyurl.com/72pgrn8). A lehetséges megoldásokat sorban próbáld ki, és ha valamelyik nem működne, lépj a következőre:
- Töröld a C:\Users\felhasználóneved\AppData\Local\THQ\Saints Row 2\ mappában a settings.dat fájlt.
- A FAQ legelső linkjénél van egy settings.dat fájl, erre cseréld ki a tiédet, elvileg ez ablakban indítja a játékot, és utána át lehet váltani teljesre.
- A Steamben a Játékok között SR2-ön jobb egérgomb, Tulajdonságok, Helyi fájlok fül és a Játékfájlok épségének ellenőrzése funkciót futtasd le.
- Húzz ki minden felesleges USB-eszközt, főleg a játékvezérlőket.
- Ha van második megjelenítő eszköz bekapcsolva (monitor/tv), tessék megszüntetni.
- A Steam telepítési könyvtárában, a ...\steam\steamapps\common\saints row 2\ mappában az SR2_pc.exe-n jobb egérgomb, Tulajdonságok, Kompatibilitás fül, aztán Win XP komp. módra átváltani, és kipipálni A képi témák letiltása, valamint az Asztal-összeállítás letiltása opciót, és alul OK.

FALLOUT: NEW VEGAS

➲ Szia, Tika!
Gyors leszek, az imént próbáltam a fejlesztői konzolt használni, ez szép és jó, csak hát nullát nem bírok írni. Igazából mi itt a gond?
Válaszodat előre is köszönöm!

Az angol kiosztás érvényesül a játékban, tehát az "ö" betű lesz a 0. Amúgy ahol a 0 nyitja és csukja a konzolt, ott csak a Numpaden lévő nullát tudod használni a bevitelnél (vagy a kiosztásnál a konzolhoz rendelt billt meg kell változtatni).

WORLD OF WARCRAFT

➲ Helló!
Hogyan lehet a WoW-ban szerezni egy raptort? Illetve, ha nem veszem meg a WoW-ot (de meg fogom), akkor a Starter Editionben egy karakternek mi a maximum fejlődési szintje? Vagyis milyen szintig tudok ingyen WoW-ozni?

1. A raptor horda frakciós, sőt ez leginkább a trolloknak címzett hátas, tehát ha troll vagy, akkor megveheted Zjolnirnál Durotarban (térkép, árak, http://tinyurl.com/z86e43m), ha pedig nem trollt játszol, akkor minimum exalted reputáció szükséges. Elvileg az exalted repu sem kell Orgrimmarban Raider Borknál, aki 2000 honor pontért árul pvp raptorokat.
Minden más itt – http://tinyurl.com/jeuznbo, a Mounts címszó alatti táblázatot nézd meg.
2. 20-as szintig.

HALF-LIFE 2

➲ Kedves gurusok!
A Half-Life 2-vel lenne problémám. A Water Hazard közepén tartok (amikor le kell szedni azt a helikoptert). Sikerült és tovább is jutottam, de amikor át akarok menni egy narancssárga ködös szakaszra, a játék kiírja, hogy tölt, majd kidob asztalra. Mondván: „Fatal Runtime Error". Többször próbáltam bevenni ezt az akadályt, de nem sikerült, mindig leállt a játék. A választ előre is köszönöm!

Játékfájlok ellenőrzése megvolt? A Steamben a Játékok között HL2-ön jobb egérgomb, Tulajdonságok, Helyi fájlok fül és a Játékfájlok épségének ellenőrzése funkciót futtasd le. Illetve, ha bármi mod van hozzáfűzve a játékhoz, akkor azokat ki kéne szórni. Ám ha sehogy sem tudod átrágni magad a bugon, akkor kerüld meg! A netről letölthetők a mentések, szóval csak a következő checkpointot kell kimazsolázni, és bedobni a Steam\steamapps\Steam felhasználóneved\half-life 2\hl2\SAVE\ mappába. Mentésekhez letöltési link: http://tinyurl.com/zqsqvkm

LEAGUE OF LEGENDS

➲ Szia, Tika!
A fent említett játékkal az lenne a gond, hogy mikor elindítom, kiírja az alábbi szöveget: „Could not connect to the HTTP servers. Please check that your Internet connection is enabled and that your firewall is not blocking access". Nem tudom, mi lehet a baj, a netkábel be van dugva, és a vírusirtómban (AVG) sem találtam olyan lehetőséget, ahol bármi ilyesmit is ki lehet kapcsolni. Régebben már Loloztam ugyanezzel a vírusirtóval, és akkor nem volt semmi baj. Fogalmam sincs, mi lehet a gond! Remélem, te tudsz segíteni. ➲ BALÁZS

Kezdjük talán az egyszerűbbel, navigálj el a C:\Windows\System32\Drivers\etc mappába, itt keresd meg a hosts nevű fájlt, aztán nyisd meg Jegyzettömbben (valószínű, hogy csak rendszergazdaként lehet). Töröld a tartalmát, majd így üresen mentsd el. Ha sehogy sem sikerül, akkor Jegyzettömbben egy tök üres lapot ments el hosts néven (a végén a kiterjesztést töröld majd ki, mert alapból hosts.txt lesz, de a .txt nem kell), aztán másold át a fenti könyvtárba, hogy felülírja az eredetit. Gép újraindít, és próba.
Ha a fenti nem jön össze, nyisd meg a Hálózati és megosztási központot (Vezérlőpult), balra Adapterbeállítások megváltoztatása, majd az aktuális hálózati adaptereden jobb egérgomb, Tulajdonságok, itt a listából A TCP/IP Protokoll 4-es verziója kiválaszt, és duplakatt, aztán alul A következő DNS-kiszolgálócímek használatát ikszeld ki, és a következő értékeket írd be:
Elsődleges DNS-kiszolgáló: 8.8.8.8
Másodlagos DNS-kiszolgáló: 8.8.4.4
Okézz le mindent, és próba.
Ha a netkapcsolattal gond lenne a manőver után (néha előfordul), akkor csak annyi a dolgod, hogy itt a DNS-kiszolgáló címének automatikus kérését visszakapcsolod.

STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED

➲ Sziasztok, gurusok!
A fent említett játékkal van egy kis problémám. Még az elején vagyok, és van egy rész, amikor ki kell húzni a platformot, aztán le, hogy fel tudjunk ugrani a rohamosztagoshoz, de amint kihúzom ezeket, kidob a játék. Tettem rá patchet is, meg olvastam olyat, hogy 800x600-as felbontásba tovább lehetne vinni, vagy hogy esetleg lejjebb venni a grafikát, de egyik sem jött össze. Tudnátok segíteni?

Előre is köszönöm a válaszotokat!
➲ GÁBOR

Hááát, azt írják a népek, hogy a kalózverzióban pontosan itt, ennél a pontnál hibázott mindig a törés, amire később kijött egy javított cumó, de ez gondolom, csak véletlen…

CS:GO

➲ Üdv!
Utóbbi időben észrevettem, hogy a CS:GO-m, és a LOL-om is néha lefagy. Értsd úgy, hogy megáll a kép, beakad a hang, aztán egy kis fekete csíkként jelenik meg az ablak. A LoL-nál bugsplatet is ír ki. Videokártya-driver a legfrissebb. Valami ötlet?

Ilyen esetben (több játék, hasonló elhalálozási tünetekkel) inkább a hardveres környezetben keresném a hibát, talán a videokártya melegszik, vagy a memória a hibás! Némi esély persze arra is van, hogy összekócolódott a rendszer, ekkor meg valami új, háttérben futó segédprogramra (videorögzítő stb.) gyanakodnék.

FERNBUS SIMULATOR

➲ A Fernbus Simulatorral lenne gondom, elindítom a játékot, és egy fekete képernyő jön be, de nem tölt, és nem is fagyott ki!

A Steam telepítési könyvtárán belül navigálj el a \steamapps\common\Fernbus Simulator\ mappába, aztán keresd meg játékhoz tartozó exe fájlt, jobb egérgomb, Tulajdonságok, Kompatibilitás fül, és alul a rendszergazdaként indítást pipáld ki, okézd le.

FALLOUT 3

➲ Üdv, Tika!
A kérdésem az lenne, hogy a Premium Games-es Fallout 3-nál hol van a telepítési kód?
A választ előre is köszönöm!
➲ ALEX

Szerintem sehol, mármint ha ehhez a verzióhoz járt volna serial, akkor biztos megtalálod (a kézikönyv hátoldalán, vagy a tokban, ritkább esetben a lemezre szitázva). Amúgy ha nem a telepítésnél kéri, hanem az indításnál, akkor valószínű, hogy a lemezt nem hagytad az olvasóban (maga a lemez a hitelesítő ilyen esetben), vagy ott a lemez, de a telepített DVD emulátorok bekavarnak (Daemon tools, etc.).

ASSASSIN'S CREED 3

➲ Sziasztok!
Az AC3 bizonyos részeken nagyon akad (amikor nagy tömegek vannak egy helyen). A gépigény megvan, mindent levettem minimumra, de még így is vannak Fps droppok. Segítségetek előre is köszönöm!

Nehéz eset! Boston és hasonló helyeken ez bizony előfordul, esetleg lehet próbálkozni frissebb VGA driverrel, vagy pár kisebb trükkel:
- Nyisd meg az Assassin3.ini-t Jegyzettömbben (C:\Users\Felhasználóneved\Documents\Assassin's Creed III), aztán a „VSync=1" értéket írd át „VSync=0"-ra, és mentsd el.
- Nvidia kártyánál nyisd meg a Control panelt -> Manage 3D Settings -> Program Settings, itt válaszd ki az „ac3sp.exe"-t, és a következő beállításokat eszközöld:
multi-Display/mixed gpu acceleration – Single Display performance mode
Power Management mode – Prefer Maximum Performance
Threaded Optimisation – Off.
- Win7/Win8 esetében, a Feladatkezelőben, (CRTL+ALT+DEL) az ac3sp.exe-nek (jobb egérgomb) adj magas prioritást.
- ATI videokártyánál az ebben a videóban
- http://tinyurl.com/hxwzthq látottakkal is meg lehet próbálkozni.

TITANFALL

➲ Az a kérdésem hogy a Titanfallt lehet-e játszani Xboxon Gold nélkül is, és hogy a legújabb Destiny jön-e majd Xbox360-ra?

1. **Nem.**
2. **Rise of Iron nem lesz sem PS3-ra, sem XBOX 360-ra.**

RAZER ORNATA HIBRID BILLENTYŰZET

A mióta feltalálták a membrános billentyűzetet, éles határvonal húzódott közte és a mechanikus elven működő rokonsága között. A prémium minőségű gamer perifériáiról elhíresült Razer szakemberei viszont gondoltak egy nagyot, így született meg a mechanikus és membrános technológiák vadházasságából a gyártó vadonatúj billentyűzete, az Ornata. A 100 dollárt (kb. 28 000 Áfa-mentes forintot) kóstáló eszköz a már megszokott és természetesen kihagyhatatlan programozható RGB LED-es háttérvilágítással először az Egyesült Államokban debütált, de e hónaptól már a világ bármely pontján ráteheti a mancsát bárki, szó szerint és átvitt értelemben is. A periféria lelkét adó megoldást a Razer a „Mecha-Membrane" becenévvel illeti, és állításuk szerint mindkét billentyűzettípus legjobb tulajdonságait tarja meg. Vagyis nem csattog olyan őrült hangosan, mint a mechanikus billentyűzetek, ugyanakkor van annyira megbízható és minden leütésről kellő visszajelzést adó eszköz. Hogy pontosan hogyan is oldották meg a feladványt, egyelőre kérdéses, igaz, a válaszhoz csak szét kellene kapni egyet. Majd áruljátok el, hogy sikerült, nem hiszem, hogy a feleségem jó szemmel nézné, ahogy a harmincezres billentyűzetet első nap szétbarmolom...

HORDOZHATÓ VR-KÉPES PC

Érdekelne a virtuális valóság nyújtotta élmény, de ki nem állhatod a gondolatát annak, hogy a kábelek miatt ne élvezhesd ki bárhol és bármikor? Akkor van egy jó hírünk, az MSI bemutatta a VR One névre keresztelt, háton hordozható VR-képes személyi számítógépet. A kevesebb, mint 4 kilogrammos hátizsák a Tokyo Game Show-n debütált a közönség, köztük elsősorban a VR-rajongók legnagyobb örömére. A legújabb, 10-es szériás Pascal architektúrára építkező GeForce GPU-val szerelt kütyü a gyártó elmondása szerint másfél órát bír az energiát biztosító két akkumulátorról, amiket akár menet közben is cserélhet a felhasználó, így nem kell attól tartani, hogy elsötétül a kép a legkellemetlenebb pillanatban, csak egy röpke szünetet kell beiktatni. A VR One hátizsák tervezett árazásáról nem volt túl bőbeszédű az MSI, ahogyan a teljes specifikációit sem tették még nyilvánossá, úgyhogy csak tippelni tudunk, hogy feltehetően az MSI VR-képes notebookokban már bemutatkozott konfigurációra épülhet a konstrukció. Annyi viszont bizonyos, hogy a HTC Vive-ra optimalizálták, a már említett üzemidő, súly és grafikus vezérlő mellett 1 HDMI, 1 Mini Display, 1 Type C Thunderbolt, és 3 darab USB 3.0 porttal lesz szerelve, és 40 dBA zajszint mellett üzemel.

3D-NYOMTATOTT STAR TREK ŰRHAJÓK

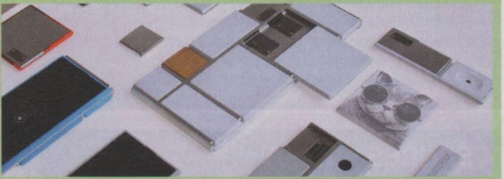
A nemrég konzolokon is elrajtolt, free-to-play MMORPG Star Trek Online széleskörű lehetőséget ad a hajók testreszabására, és hamarosan bárkinek lehetősége nyílik kedvenc űrjárművének kinyomtatására, jelentette be a játékot fejlesztő Cryptic Studios. Ráadásul nem kell, hogy otthon mi magunk tartsunk egy drága nyomtatót, hiszen a kiadó Perfect World az Eucl3d 3D-nyomtatásra szakosodott céget bevonva készítteti el, majd szállíttatja házhoz a modelleket. Bár árazásról (és esetleges régiózárról) egyelőre még nem tudni részleteket, a modellek 12 hüvelyk, azaz körülbelül 30,5 cm hosszúak lesznek, és bármelyik, a játékban fellelhető és irányítható űrhajó elkészíthető és megrendelhető lesz, legyen az Klingon felderítő, Romulán ragadozómadár, vagy Föderációs Galaxy-osztályú cirkáló. Itt jegyeznénk meg, hogy a méltán nagy népszerűségnek örvendő, az évek során több sorozatot, filmet és játékot is megélt Star Trek-univerzum idén ünnepli ötvenedik évfordulóját, úgyhogy már csak ennek apropóján érdemes egy próbát tenni a játékkal, elvégre ingyenes.

A LOGITECH FELVÁSÁROLTA A SAITEKET

A vezérlő perifériák terén nagy tapasztalattal rendelkező Logitech felvásárolta a Mad Catztől a Saiteket, amit legtöbben az extrém kivitelű R.A.T egereiről ismerhettek, és vele együtt rátette mancsát a cég nevével fémjelzett repülő-, farm- és űrszimulátor kontrollerekre is. A játékosok körében kedvelt és elismert Saitek felvásárlását azzal indokolta a Logitech, hogy az egyéb címek mellett az Elite Dangerous, Microsoft Flight Simulator és Farm Simulator játékokhoz tervezett kontrollerekre a játéktípus népszerűségének újbóli növekedésével még nagyobb lehet az igény, továbbá a virtuális valóság új piacot teremt, és a technológia terjedésével a szimulátorok rajongói számára még nagyobb beleélést biztosíthatnak a specializált perifériák. A jövőben számíthatunk a Logitech G, azaz „gamer" vonalának további bővülésére, ahogy a cég beépíti a Saitek eszközeit a portfóliójába.

BEFELLEGZETT A PROJECT ARA-NAK

A Google számos csúszás és kompromisszum után végül hivatalosan is bejelentette, hogy felfüggeszti a Project Ara kódnéven fejlesztett, eredetileg teljesen modulárisnak tervezett okostelefon fejlesztését. Bár halvány remény még lehet, hogy a 2013-ban indult fejlesztés napvilágot lát, de csak akkor, ha a Google kiadja egy másik félnek a feladatot, amely aztán sikerre viszi. Kezdetben az óriáscég birtokában lévő Motorola berkeiben indult a fejlesztés, 2014-re a vezető tervező távozása és a kezdeti problémák után még mindig gőzerővel zajlott a projekt. Egy évvel később már a második prototípust mutatták be, de a technikai vezető és a Google átszerveződése után már csak cserélhető, opcionális modulokban gondolkozott a cég, nem pedig szinte legóként cserélgethető elemekben. Három év és rengeteg elköltött pénz után idén hivatalosan is a polcra tette a cég a terveket, annak ellenére, hogy a korábbi elképzelések szerint 2016 utolsó negyedévében a fejlesztői változatnak már meg kellett volna jelennie, jövőre pedig a fogyasztói piacon is megvetette volna lábát az Ara. A tényen kívül további kommentárt nem fűzött a hírhez a Google.

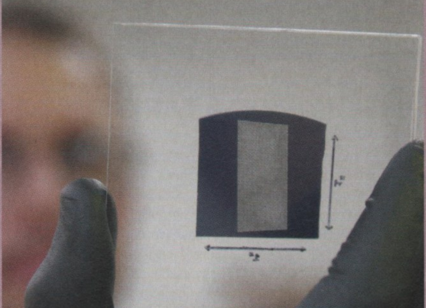


MILLIÓSZÁM HÍVJA VISSZA A SAMSUNG A GALAXY NOTE 7-ET

Több mint kétmillió készülék kerül visszahívásra, miután több bejelentés is napvilágot látott felrobbanó, kigyulladó Samsung Galaxy Note 7 okostelefonokról. Bár az augusztus elején bemutatkozott Galaxy Note 7 jó fogadtatásban részesült, azt senki sem sejthette előre, hogy gond lehet az áramforrásával. Eddig 35 olyan, a gyártó által is elismert esetről tudunk, hogy spontán módon, vagy töltés közben kaptak lángra készülékek. A Samsung elmondása szerint minden millióból két tucat telefont érint a probléma, persze ez sovány vigasz, hiszen ami a felhasználónak kellemetlenség, az a kibocsájtónak nagy veszteség. 7 milliárd dollárnyi értékvesztést volt kénytelen elkönyvelni a cég, és a további szállítmányokat is muszáj visszatartania a koreai tech-óriásnak, amíg a minőségellenőrzés zajlik. Addig is a Samsung sajtóközleményben megígérte, hogy minden Galaxy Note 7 tulajdonosnak ingyen és bérmentve lecseréli a készülékét egy újra. Rosszabbkor nem is történhetett volna a dolog, hiszen a konkurens Apple is nemrég dobta piacra a Galaxyval egy kategóriában versenyző iPhone 7-et.

SZÉN NANOCSÖVEK: A JÖVŐ TRANZISZTORAI

Egy lépéssel közelebb kerültek a megvalósuláshoz a szén nanocsövekből felépülő tranzisztorok, nemrégiben készült el ugyanis az első olyan prototípus, ami közel kétszeres teljesítményre képes a manapság hagyományos szilícium tranzisztorokhoz képest. Ez azért nagy szó, mert bár évtizedek óta létezik az elképzelés, nem történt jelentős előrelépés e téren, ugyanis számos problémába ütközik a szén nanocsövek költséghatékony módon és tiszta formában történő előállítása, illetve tranzisztorrá rendezése, pontosabban „növesztése". Hogy mi is ez a nanocső és miért olyan nagy szám? A szén nanocső tulajdonképpen kizárólag szénatomok felhasználásával létrehozott henger, melynek a palástját alkotják a szóban forgó részecskék. A konstrukciónak számos olyan tulajdonsága van, ami miatt a szilícium tranzisztorokat leváltó technológiaként tekintenek rá, nagyobb a vezetőképessége, kisebb, kevesebb felesleges hőt termel, vagyis kisebb, gyorsabb és legfőképpen energiahatékonyabb processzorokat és memóriaegységeket lehetne építeni belőlük. Az első számú gond eleddig az volt, hogy előállításuk során óhatatlanul fémekkel szennyeződtek a nanocsövek, ezt sikerült most kiküszöbölnie a Wisconsin-Madison egyetem kutatóinak, így ha nem is azonnal elérhető távolságra, de sokkal közelebb került a megvalósuláshoz a csodaanyagként számon tartott szén-nanocsöves tranzisztorok eljövetele. Amikor és amennyiben a technológia költséghatékony előállítása tényleg megvalósul, még jobban fel fogja gyorsítani amúgy is rohanó életünket.



ITT A LENOVO YOGA BOOK

A Berlinben megrendezésre került az IFA. Nem, nem mindannyiunk kedvenc tehergépjárműve, bár az is német (pontosabban kelet-német), hanem az Internationale Funkausstellung azaz a Nemzetközi Rádiókiállítás, ami indulása óta eléggé kinőtte magát, és mára már inkább általános jellegű elektronikai expó lett belőle. De visszakanyarodva, az IFA remek alkalom számos gyártó kütyüjének a bemutatkozására, így a Lenovo Yoga sorozatának következő darabjai is itt mutatkoztak be, a Yoga 910 és a Yoga Book – mi az utóbbit emelnénk most ki. Egyedisége és fő vonzereje abban rejlik, hogy a billentyűzet nem a hagyományos módon lett kialakítva, hanem egy gravírozott hatású, teljesen sima érintőfelület helyettesíti. Ennek különlegessége, hogy kézzel is lehet rá írni, sőt ha egy lapra jegyzetelünk, azon keresztül is rögzíti, amit írtunk, soha többé nem kell attól félni, hogy elveszítenénk jegyzeteinket, egyből van egy digitális másolat. Az Android és Windows operációs rendszerrel is kapható kütyü 15 órát bíró akkumulátorral, 4 GB memóriával, 64 GB tárhellyel érkezik, mindezt egy Intel Atom x5 hajtja. A 10,1 colos kijelzővel felszerelt Yoga Book alig egy centiméter vastag és nincs egy kilogramm, mellé a Wacom „real pen" stylusa jár, 500 dolláros (kb. 140 000 forint) áron.

CSENDES EGÉR A LOGITECHTŐL

Ha zavar a hangos kattintás, akkor a Logitech M330 Silent Plus és M220 Silent vezeték nélküli egereit neked találták ki. A gyártó ígéretei szerint a legdurvább dühből elkövetett dupla klikkelés is elnémul, és bár nem kifejezetten gamer eszköz, munkahelyen, iskolában azért elég hasznosnak nevezhető tulajdonság, hogy nem kell az őrült tak-takk-takkk kakofóniát hallgatni. Persze a fő zajforrást, az embert elcsendesíteni egérrel nem lehet, a fogak között kipréselt halk szitokszavak így is maradni fognak, „a már megint lemerült ez a..." kivételével. Ugyanis a jobbkezes M330 két évig is húzhatja akkumulátorról, és bár a kétkezes M220 a kialakításában kötött kompromisszumok miatt kisebb áramforrást kapott, de így is tiszteletre méltó 18 hónapot lehet belőle kipréselni. Igaz, mindezt viszont kissé aránytalan áron tehetjük magunkévá, sorrendben 29 és 24 dolláros (8000 és 6600 forint, Áfa előtt) cédulával, így már kevéssé valószínű, hogy az egyetem/iskola lecseréli a készletét...

ÚJFAJTA UTCANÉZET A FERÖER-SZIGETEKEN

Most már a Google is besegít a Norvég tenger és az Észak-Atlanti-óceán határán fekvő tizennyolc vulkáni eredetű földdarabot magába foglaló szigetvilág lakóinak, akik még a nyár végén döntöttek úgy, hogy maguk kezdik újra feltérképezni országukat. Tették mindezt nem hétköznapi módon, a kis túlzással Magelláni feladatra egy lelkes pásztor és nyájából öt önként jelentkező, térképészoperatőr ambíciókkal rendelkező birka vállalkozott, így született meg a Street View után szabadon a Sheep View. A jószágok legelés közben, kényelmesen sétálva vagy éppen birkaügetésben haladva filmezik a tájat a hátukra szerelt 360 fokos látószögű kamerák segítségével, a kellő munkakedv biztosításáról és a feltérképezés helyének meghatározásáról pedig a navigátor-pásztor gondoskodik, melyhez a felszerelést és a kiképzést most már a Google biztosítja.

HA ELHAGYOD A TÁRCÁD, EZ A KÜTYÜ SEGÍT A BAJBAN

Ki ne hagyta volna már el kulcsát, pénztárcáját, telefonját? A sikertelen keresgéléssel elvesztegetett időt, és annak előrehaladtával az idegesség okozta agyvérzés vagy gyomorfekély exponenciálisan növekedő esélyét kerülhetjük el, ha beszerzünk egy Tile Slimet. A gyártó Tile már számos Bluetooth-nyomkövetőt mutatott be, kulcskarikára felfűzhetőt, telefonra vagy éppen laptopra tapaszthatót, és most elkészítették a világ legvékonyabb, kifejezetten pénztárcára szabott alkalmatosságát is. A két bankkártya vastagságú „lap" nem más, mint egy jeladó, aminek egyedi szignálját egy telefonra letölthető applikáció segítségével bemérhetjük, így jelentősen megkönnyíti cuccaink megtalálását. És akkor mi van, ha bluetooth hatótávolságán kívül van, kérdezhetitek. Ebben az esetben a Tile hálózata segít – ha egy erre kapcsolódó más felhasználó van a keresett tárgy közelében, akkor tudtán kívül segíthet bemérni az elveszett jeladót, ami remélhetőleg még mindig a tárcában van. Lopás és emberi hülyeség ellen nyilván nem véd, és utóbbi, közösségi funkciója csak kellő méretű felhasználóbázis esetén ér valamit, de attól még hasznos eszköz, mindösszesen 30 dollárért (kb. 8500 forintért) beszerezhető.

BRUTÁLIS CSÚCSRAGADOZÓT MUTATOTT BE AZ ACER

Az első hajlított képernyőjű laptop, az Acer Predator 21X nem kisebb, mint 21 colos 2560*1080 felbontású IPS, G-Sync képes kijelzője lágy ívben kanyarodik rá a háttérvilágítással ellátott mechanikus billentyűzetre, melynek touchpadje egyetlen mozdulattal átfordítható numerikus billentyűzetté, ha úgy adná a szükség. A csúcskategóriás, garantáltan VR-képes készülékben az Intel hetedik generációs i7 processzora duruzsol, amire szükség is van, hiszen kettő GTX 1080 kihajtásáról kell gondoskodnia, melyek hűvösen tartását öt beépített ventilátor és nyolc hőelvezető cső biztosítja. Persze memóriában és tárhelyben sincs hiány, egész pontosan 64 GB RAM pakolható az Acer laptopjába, az öt fizikai meghajtó mellé. A kellő hangerőt négy hangszóró és két mélynyomó garantálja, a ragadozó energiaéhségét pedig két akkumulátortelep csillapítja. Említettük már, hogy szemmozgás követő rendszerrel is fel van szerelve? Elég csak a szemünkkel célozni és máris pusztul a virtuális ellen (már ha a játék támogatja a funkciót). Ennyi bezsúfolt technika azonban komoly terhet jelent, ami meg is látszik a Predator 21X méretén és súlyán, összesen nyolc kilogrammot nyom a „kicsike". Megjelenése jövő év elején várható, árazásáról hivatalosan egyelőre nem árultak el semmit, de egyes források szerint több mint 5000 dollárt kóstál majd, ami emberi pénzben (Áfa nélkül) több mint 1 millió 300 ezer forint. G

MOST MÁR 360°-OS SZELFIT IS LŐHETSZ AZ ALLIE KAMERÁJÁVAL

Modern korunk „vívmányai" közé sorolhatjuk a szelfizést is, amivel ország-világ számára megmutatjuk, hogy kivel merre járunk, mit csinálunk, irigykedjen csak otthon mindenki. A kép azonban sosem volt teljes, hiszen az optika látószöge behatárolta azt, hogy mit mutathatunk meg az egészből, ezen kíván változtatni a Miami székhelyű Allie Camera. Az amúgy biztonsági kamerarendszerek telepítésével foglalkozó IC Real Time egyik divíziójának hordozható kütyüje akár 4K felbontásban és 360 fokos látókörben mindenről felvételt készít, amit aztán élő, egyenes adásban streamelhetünk is a YouTube-csatornánkra. A kis készülék egy állvánnyal és tartalék akkumulátorral érkezik, hogy a rögzítést ne kelljen hosszasan megszakítani, egyébként telepei kétórányi folyamatos működést és sugárzást biztosítanak. A kezeléséről külön applikáció gondoskodik, amivel telefonunkról vagy tabletünkről követhetjük az eseményeket, mindezt igen borsos 500 dolláros (kb. 140 000 forint) árcímkével. G

VALÓBAN EZ A CSÚCSMOBIL-GYILKOS?

ONEPLUS 3

PC GURU AJÁNLOTT

[ÍRTA CHRIS] **Szeretnél egy olyan telefont, ami legalább olyan jól felszerelt és pofás, mint a híres gyártóké, de mégsem akarsz érte több százezer forintot kifizetni? Én is szerettem volna, ezért beruháztam egy OnePlus 3-ba és elmondhatom, hogy nagyon jó lóra tettem.**

Kollégáimhoz és barátaimhoz mérten viszonylag gyakran cseréltem le a telefonomat. Ennek oka általában az volt, hogy sosem lettem 100 százalékban megelégedve az általam birtokolt darabokkal, legyen szó akár iPhone-ról vagy a Google egyik legjobb készülékéről, a Nexus 5-ről. Legutóbb egy Honor 7 boldog tulajdonosa voltam, amit bármennyire is imádtam, idővel egyre bosszantóbbá váltak apróbb hiányosságai, ami miatt elkezdtem foglalkozni a váltás gondolatával, így hát szétnéztem a piacon. Mivel már régóta figyelemmel kísértem a OnePlus-szériát is, aminek első két modellje bármennyire is ütős darabnak tűnt, sajnos nem váltotta meg a világot, rákerestem a legújabb készülékre, ami idén júniusban vált elérhetővé. Ez volt a OnePlus 3, aminek specifikációit áttekintve nem akartam hinni a szememnek. Olyan funkciókkal rendelkezett és olyan bitang jól nézett ki, hogy el sem hittem, hogy ez készülék feleannyiba kerül, mint a konkurens gyártók hasonló felszereltségű mobiljai. Mivel már nem kellett meghívásos módszer sem a vásárláshoz (nem vicc, korábban csak azok hívhattak meg érdeklődőket a cég piacterére, akik birtokolták a készüléket), és forintért, magyar felületen lehetett megvásárolni a OnePlus 3-at (a hivatalos oneplus.net oldalra menjetek!), gyorsan lecsaptam rá. Mostanra már egy hónapja boldog OnePlus 3 tulajdonos vagyok, és elmondhatom, hogy egy cseppet sem bántam meg döntésemet: ez az okostelefon a piacon kapható egyik legjobb darab.

TÖKÉLETES FORMA

Talán kezdjük ott, hogy amint kézbe veszi az ember a OnePlus 3-at, már érzi, hogy egy minőségi darabról van szó. A lekerekített unibody forma egészen gyönyörű megjelenést kölcsönöz a készüléknek, ami úgy simul az ember tenyerébe, mint egy lapos, hideg, tökéletesre csiszolt kődarab. A Gorilla Glass 4 is görbén hajlik le a széleken, az egyetlen zavaró elem talán csak a test vonalából kiálló hátsó kamera, amit viszont a gyári tok azonnal egy vonalba rejtett a hátlapot védő műanyaggal. Alul ujjlenyomat-érzékelős gomb, felül közelségérzékelő és konfigurálható led helyezkedik el, a készülék alján pedig mono-hangszóró, USB-C típusú csatlakozó és egy 3,5-es jack kapott helyet. Ez utóbbi kicsit furcsa, mivel az audiokimenetek eddig telefonjaim tetején helyezkedtek el, de hamar rájövök, hogy autóban használva hasznosabb, ha lentről vezetem a kábelt az AUX bemenetbe.

A OnePlus 3 bal oldalára hangerőszabályzó és nagy megkönnyebbülésemre háromállású értesítési kapcsoló került, amit az iPhone óta hiányoltam a későbbi telefonjaimról.

És ezután jött csak az igazi döbbenet, ugyanis amint bekapcsoltam a telefont, és ránéztem a képernyőre, kikerekedett a szemem. A OnePlus 3 egy 5,5 hüvelykes, Full HD-s, Optic AMOLED kijelzőt kapott, ami a 401 ppi-s képpontsűrűségével egyrészt rendkívül éles képet eredményez, másrészt a színek gazdagok, élénkek, a feketék pedig mélysötétek. Külön érdekesség, hogy a menükben turkálva tovább kalibrálhattam a színeket, valamint éjjeli üzemmódra is válthattam a képernyőt, ahol a kékes színeket melegebb árnyalatokra cserélte a rendszer, így pihentettem a szemem az esti órákban. Egyébként a telefon alján található még két érintésérzékelős gomb is, amelyekkel az alkalmazásokban lehet navigálni. Ezeknél eleinte zavart, hogy nincs formájuk, de idővel rájöttem, hogy azért nincs, mert szoftveresen felcserélhető a helyzetük a balkezesek legnagyobb örömére.

MAGUNK SEM HITTÜK VOLNA, HOGY EGY 125 EZER FORINTOS TELEFON A LEGDRÁGÁBB MOBILOKAL INDULHAT EGY FUTAMON, PEDIG EZ A HELYZET.

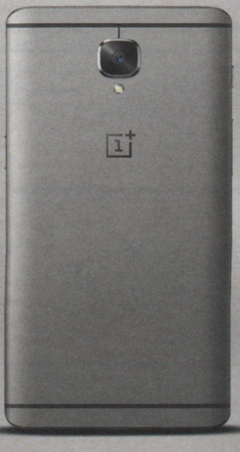
ONEPLUS 3 SPECIFIKÁCIÓK

Hálózat:	GSM / HSPA / EVDO / LTE
Méretek és súly:	152.7 x 74.7 x 7.4 mm / 158 gramm
Kijelző:	5.5 Optic AMOLED kijelző / Gorilla Glass 4, Full HD felbontás
Operációs rendszer:	Android 6.0.1
Processzor:	Qualcomm Snapdragon 820 / Quad Core, Kryo: 2x 2.2 GHz, 2x 1.6 GHz
Memória és tárhely:	6 GB LPDDR4 RAM / 64 GB UFS 2.0 tárhely
Kamerák:	Sony IMX 298 szenzor, 16 MP f/2.0 hátlapi kamera / Sony IMX 298 szenzor, 8 MP f/2.0 full HD elülső kamera
Csatlakozók:	USB 2.0 Type-C, Dual nano-SIM foglalat, 3.5 mm audio jack
Akkumulátor:	3.000 mAh, gyorstölthető
Egyéb:	Ujjlenyomatérzékelő, NFC-chip, 'ne zavarjanak' kapcsoló

EGY IGAZI SZÖRNYETEG

De nézzünk csak a motorháztető alá, mit rejtenek az áramkörök a OnePlus 3 csodás váza alatt! Mostanra már kiderült, hogy a sokmagos processzorok általában csak a marketingkampányokban mutatnak jól, ugyanis nem feltétlen jelentik azt, hogy 8 mag esetében egy gyors készülékkel állunk szemben. Ezt a tézist erősíti meg a OnePlus 3 is, ugyanis fele annyi processzormagjával úgy veri kenterbe az octa-core procis készülékeket, hogy öröm nézni.

A telefon legnagyobb erőssége mégsem a processzora, hanem a LPDDR4-es memóriája, melyből 6 GB jutott neki. Igen, dupla annyi, mint a legtöbb konkurensébe. Ez persze lehetne fellengzős sallang is, ugyanis egy jó operációs rendszer mellé nem szükséges ennyi memória, de ahogy nőnek az alkalmazások és játékok igényei, úgy érdemes biztosra menni a gyártó szerint. Ennyi memóriába pedig vígan elférnek egymás mellett az alkalmazások, melyek közt pillanatok alatt tudtam váltani: Facebookról YouTube-ra, onnan vissza a játékba, majd miután megnyitottam a Chrome-ot, még mindig maradt üres memória a gépben. A játékok akadozás nélkül futottak, a böngészés is folyamatos volt, és a legszebb az egészben pedig az, hogy még a nyári melegben sem melegedett olyan szintűre a telefon, hogy aggódtam volna. Egyébként itt elmondanám, hogy a OnePlus 3 gyorstöltő funkciót is kapott, tehát közel 70 perc alatt 0-ról 100 százalékosra tölthetjük az aksiját a gyári töltőjével, ami már USB-C csatlakozóval érintkezik, így tehát mindegy, milyen irányból dugjuk be a kábelt a készülékbe (végre!). A 6 GB memória mellé 64 GB tárhely is helyet kapott gépben, ami bőven elég számomra. Még azt is elfeledtette velem, hogy további modullal nem bővíthető a háttértár, annak ellenére, hogy dual-nanoSIM foglalattal rendelkezik a készülék (tehát nem rakhattam SD-kártyát az egyik SIM-modul helyére, mint a Honor 7 esetében).



A vásárlás előtt nagyon aggódtam a OnePlus 3 saját, Android-alapokon nyugvó operációs rendszere, az OxygenOS miatt, ugyanis az első két modell esetében akadtak hiányosságai. De amint jobban elmélyültem mélységeiben, rájöttem, hogy aggodalmam felesleges volt. A megújult OxygenOS ugyanis egy vegytiszta, letisztult Android rendszer lett, amit a Nexus 5-ből már jobbára ismertem és imádtam is. A menük közt ismerősen barangoltam, kerestem a beígért és várva várt funkciókat, valamint próbáltam testre szabni a főoldal megjelenését. Minden egészen jól ment, egyetlen dolgot leszámítva, hogy sehogy sem tudtam 5 menüoszlopos layoutot rakni a képernyőre, pedig a beállítási lehetőség adott volt ehhez (valószínűleg egy szoftverfrissítés később megoldja ezt). Ez picit fájó pont volt számomra, ugyanis egy ekkora képernyőnél már jobb lenne az ötoszlopos elhelyezés. Viszont cserébe kaptam Google asszisztenst, kártyaszerűen pörgethető alkalmazásváltót és egy úgynevezett Polc funkciót, amit a főoldalról balra csúszva értem el. Ez a Polc egy érdekes, személyre szabható widgeteket és egyéb applikációkat gyűjtő felület, aminek használatát még kicsit erőltetnem kell, ugyanis eddigi készülékeimben ilyen nem volt, de rendkívül hasznosnak tűnik. Döbbenten vettem tudomásul, hogy gesztusos vezérlés is lehetséges, tehát egy O betű rajzolása a zárt képernyőre előhozza a kamerát, a V a zseblámpát, a dupla vonal pedig a zenelejátszót. Itt megjegyezném, hogy a közelségérzékelőnek hála, ha a készülék fölé emelem a kezem, akkor fekete-fehérben megjelennek rajta az értesítések és az óra is, ami akkor is működik, ha kikapom a zsebemből a készüléket. Mindemellett a biztonságra is odafigyeltek a tervezők, hiszen a OnePlus 3 ujjlenyomat-védelemmel lett ellátva, valamint a beállítások közt megtalálható a Smart Lock funkció, amin keresztül beállíthatjuk, hogy bizonyos helyek közelében a készülék kevésbé védje a feloldást (otthon például). De kapott arc- és hangfelismerőt is a telefon, amik már kicsit túlzásnak tűnnek számomra.

EZ MÁR SZINTE KÉPTELENSÉG

Nem beszéltem még a OnePlus 3 kameráiról, amik ugyan nem váltják meg a világot, de rendkívül színvonalas fotókat és videókat készíthetünk általuk. A hátlapi kamera egy 16 megapixeles Sony IMX298-es, F/2-es rekeszértékű lencse, az előlapi pedig egy 8 megapixeles IMX179-es. Az előbbivel készíthetünk sima fotókat, panorámaképeket, de akár 4K felbontású 30 fps-es videókat is, az előlapival pedig remek minőségű szelfiket. Engem mellbevágott a lassított felvétel funkció, amellynél 120 fps-sel rögzíthettem Full HD-s videókat, amiknek kiváló minőségén egészen ledöbbentem. Hasonlóan jókat lehet mondani a hátlapi kamera által készített fotókról is, amik esetében optikai és elektronikus stabilizáló segít minket abban, hogy a kézremegés mellett is éles képeket kapjunk. A fotózáshoz a profi üzemmódot is bekapcsolhattam, ahol olyan funkciókat találtam, mint a kézi fókuszálás, valamint az állítható záridő. Sötétben ugyan nem rögzít olyan képeket, mint a Leica által megtámogatott Huawei P9, de még így is több fényt engednek a lencsék a szenzorokba, mint amire számítottam.

És most tessék megkapaszkodni: a OnePlus 3 mindössze 124 990 forintba kerül. Igen, egy ilyen tudású készülék esetében ez egészen döbbenetes, ugyanis hasonló extrákkal felszerelt mobilokért sokszor simán kétszer ennyit is elkérnek. Negatívumként talán csak a négyoszlopos menüelrendezést tudnám felróni neki, valamint a 3000 mAh-s aksit tartottam kicsinek, de előbbi szoftveres frissítéssel javítható lehet, utóbbi pedig a remek szoftveres optimalizálásoknak hála akár másfél napig is képes energiával ellátni a készüléket. Szóval annyira fanyalogni sem nagyon tudok, ha a OnePlus 3-ról van szó. Most talán kicsit elfogultnak tűnök, de a tények magukért beszélnek. Ilyen specifikációkkal, ilyen olcsón, ilyen szép telefont sehol máshol nem találsz.

Eszköz: **mobiltelefon**
Infó: **https://oneplus.net/hu/oneplus-3**
Ár: **125 000 Ft-tól**

PRO	KONTRA
– nagyon szép forma és kijelző – rendkívül gyors – letisztult, vegytiszta Android operációs rendszer	– nem lehet ötoszlopos menüsorokat beállítani

Akkumulátorok, avagy mikor bír majd egy napnál többet a telóm?

[ÍRTA BODAK] **Az akkumulátor napjaink nélkülözhetetlen kellékévé vált, laptopjaink, mobiltelefonjaink és úgy általában minden hordozható elektronikai eszköz működéséhez szolgáltatja az energiát. Na de hogyan működik? Erre és még sok minden másra igyekszünk kimerítő választ adni a következő pár oldalon.**

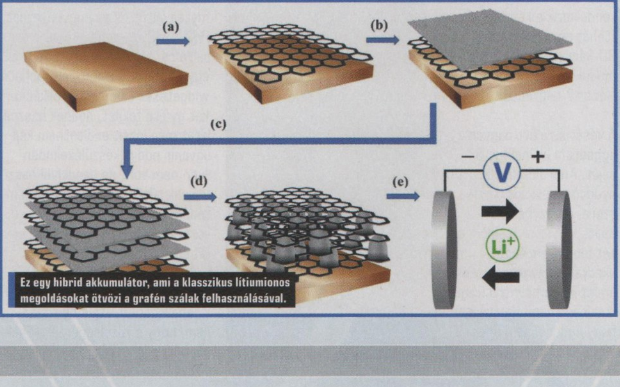
Mielőtt azonban elmerülnénk a témában, először képzeljük el, milyen lenne a világ hordozható akkumulátorok nélkül! Telefonálni nem tudnánk az utcán sétálva, televíziókészülékeink átkapcsolásához muszáj lenne fölállni, vezeték nélküli kontrollerrel sem tudnánk játszani kedvenc konzolunkon. Áramszünet esetén továbbra is petróleumlámpával vagy gyertyával kéne világítanunk, a gépjárművek gyújtásához a szikrát nem egy kulcs elfordításával, hanem kézi hajtással, kurblival kéne csiholni. Hallás- és szívritmusszabályozó készülékek, ha léteznének is, tulajdonosaiknak folyton egy hálózati csatlakozóhoz kötve kéne élniük életüket. Ezekhez az ipari forradalom előtti körülményekhez képest elfogadható kellemetlenség, hogy a legrosszabb pillanatban képesek lemerülni az akkumulátorok, vagy ha úgy tetszik, „elemek". Fontos megjegyezni, hogy a kettő csak elnevezésében más, teljesen mindegy, hogy milyen formában és méretben szolgáltatják kütyüink számára az éltető áramot, működésük elve ugyanaz.

AHHOZ, HOGY MEGÉRTSÜK, MI A BAJ A MAI AKKUMULÁTOROKKAL, AZT IS TUDNI KELL, HOGY AZ ALAPJAIKAT TÖBB SZÁZ ÉVE FEKTETTÉK LE A TUDÓSOK.

BELSŐ ERŐ

Hogy megértsük mi is ez az elv, és a gyakorlatban hogyan hozza létre az akkumulátor az áramot, először a felépítésével kell tisztába kerülnünk. Biztosan mindenki cserélt már elemet a távirányítóban, így nyilván nem újdonság, hogy az energiaforrás két végén különböző jelölések vannak, mégpedig egy pozitív és egy negatív, ezek az úgynevezett terminálok. Ha a két terminált egy dróttal összekötjük, azaz rövidre zárjuk, akkor a belül fellelhető szabad elektronok a lehető leggyorsabban elkezdenek áramlani az negatív felől a pozitív irányába, így jön létre az áram. Ideális esetben viszont nem merítjük ki ily módon az akkumulátort, hanem fogyasztót kapcsolunk rá, legyen az például motor, izzó vagy komplex áramkör, mint amilyen egyebek között a távirányító is. Rövidre zárással már csak azért sem érdemes szórakozni, mert nagyobb teljesítmény leadására képes eszköz esetében ez kifejezetten veszélyes lehet, túlmelegedhet, szélsőséges esetben kigyulladhat, vagy akár fel is robbanhat az áramforrás. Az egyszerű, műanyag vagy fém borítású külső és a terminálok mögött rejlenek az úgynevezett elektródák, név szerint a katód (pozitív) és az anód (negatív), ezeknek a felületén zajlanak azok az elektrokémiai folyamatok, amik az áram létrejöttében fontosak. Az elektródák érintkezését egy porózus polimer-membrán, a szeparátornak nevezett réteg gátolja meg. Ez egy nagyon vékony mesterséges anyag, ami fizikailag megakadályozza az anód és a katód közötti rövidzárlat bekövetkezését, ugyanakkor mikroszkopikus méretű lyukakon keresztül zavartalanul folyhat az ioncsere, de szükség csak a folyékony elektrolitot tartalmazó akkumulátorokban van rá. Az elektrolit pedig egy olyan folyékony vagy relatíve szilárd halmazállapotú vegyület, ami összetételénél fogva könnyedén reakcióba léphet mind a két elektróda összetevőivel.

Na de mik ezek az elektrokémiai reakciók? Amikor az áramkör záródik, egy egész sor folyamat indul el az elem belsejében az elektródák és az elektrolit közt. Az elektrolitban szabad állapotban fellelhető ionok (töltéssel rendelkező részecskék) megindulnak az anód irányába, és amikor azzal érintkeznek, oxidáció történik, vagyis az anód és az elektrolit ionjai egy kémiai reakció során egyesülnek. E folyamat következményeképp elektronok szabadulnak fel, amik aztán a terminálon kilépve



Ez egy hibrid akkumulátor, ami a klasszikus lítiumionos megoldásokat ötvözi a grafén szálak felhasználásával.

Figyelem: Az akkumulátort óvja a fénytől!

Nemcsak az okostelefonoknak van bajuk a mai aksikkal, hanem bizony a még energiaigényesebb drónoknak is.

megkezdik vándorútjukat az áramkörben, azaz létrejön az áram. De hogy ez az áramlás megtörténhessen, ezzel egy időben, elektronikai szempontból az akkumulátor másik végén, a katódon ellentétes folyamatok zajlanak. A katód anyagából részecskék szabadulnak fel, amik az elektrolit ionjaival vegyületet alkotnak, hogy aztán áthaladva a szeparátor membránján végül az anódon landoljanak, és lerakják terhüket. Ez a reakciósorozat azt is megmagyarázza, hogy miért merülnek le az akkumulátorok: egész egyszerűen „elfogy az alapanyag", egy idő után nem lép ki több elektron a katódból, illetve az anód vastagon oxidálódik, felszínén nem marad „leszállóhely", csak az oxidréteg. Ennek a bekövetkezése az egyszer használatos elem életének végét, avagy az akkumulátor újratöltésének esedékességét jelzi.

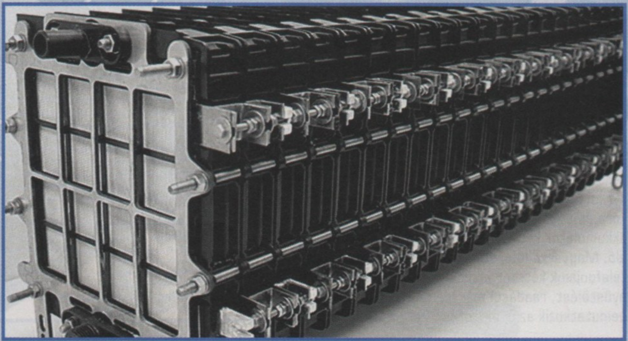
KIFOGY A KRAFT

Na de miért nem lehet újratölteni minden akkumulátort? Egyáltalán hogyan lehetséges az újratöltés? A válaszokat a felhasznált anyagokban kell keresni, pontosabban azok elektrokémiai tulajdonságaiban. Az egyik, mára már kihalófélben lévő, olcsón előállítható típus a szén-cink elem, melynek anódja cink (innen az elnevezés), katódja mangán-dioxid, az elektrolit pedig ammónium-klorid vagy cink-klorid. Az alkáli elem a legelterjedtebb, szintén olcsó, egyszer használatos energiaforrás, anódja és katódja alapjaiban ugyancsak cink és mangán-dioxid. A különbség a nevét adó, alkálifémek vegyületei közé tartozó, potasszium-hidroxid elektrolitban keresendő, ennek köszönhetően nagyobb az energiasűrűsége, vagyis ugyanakkora feszültség leadása mellett tovább képes áramot szolgáltatni. Részben mivel az anód és a katód anyaga különböző, az előző bekezdésben leírt folyamat csak egy irányban képes lezajlani, tehát végérvényesen megváltozik az elektródák kémiai összetétele, csak újrahasznosítás után lehet ezeket újra felhasználni.

Velük ellentétben az ólomsav akkumulátor anódja és katódja is ólom, pontosabban az egyik ólom-dioxid, míg a másik fémes, tiszta ólom, az elektrolit pedig kénsav vizes oldata, modernebb megoldásként szilícium-zselével kevert kénsav. Mivel a lezajló kémiai reakció megfordítható, így egész egyszerűen az áram irányának megváltoztatásával a pozitív elektródáról „visszavándoroltatható" a rárakódott oxidréteg a negatív elektródára. Felhasználása elsősorban gépjárművekben történik, manapság a nehézfémek, közöttük az ólom az iparból történő kivonása miatt elektronikai eszközökben való felhasználásuk nem is engedélyezett, ráadásul energiasűrűsége jelentősen kisebb, közel hatoda a soron következő technológiának, felteszem mindannyian hallottatok már róla.

Napjaink hordozható elektronikai kütyüiben előszeretettel használt lítium-ion akkumulátoraiban szintén megfordítható a reakció. Számos változata létezik az anód és katód összetételét illetően, mindnek a részletezésével nem is pazarolnánk a helyet, csak egyet emelnénk ki a sok közül. A legelterjedtebb a lítium-kobalt-oxid katód és szén anód, de bármilyen variációról legyen is szó, a lényeg gyakorlatilag mindnél ugyanaz, vagyis lítium-ionok vándorolnak az elektródák között. Miért éppen lítium? Mert ez elektronikai szempontból egy nagyon különleges fém, ennek a legkisebb a sűrűsége, ugyanakkor a legnagyobb az elektrokémiai potenciálja, ezáltal az energia-súly arányban a fellelhető legjobb. Egyéb előnyeivel azonban hátrányok is járnak, egyrészt igen költséges az előállítása az egyszer használatos elemekhez képest, másrészt nagyon agresszív, heves reakcióra képes fém. Éppen ezért a Földön természetben tiszta formában nem, csak vegyületként fellelhető, tiszta állapotban azonnal reakcióba lép a levegővel, felszíne látványos gyorsasággal eloxidálódik. Bár a tengervízben jelentős mennyiségben jelen van, hatékony kitermelése föld alatti sós forrásokból lehetséges, tárolni említett tulajdonságai miatt kémiailag semleges olajban lehet.

A lítiumot elektróda-alapanyagként felhasználó akkumulátorok túltöltés vagy túlmelegedés esetén kigyulladhatnak, akár fel is robbanhatnak, ennek megakadályozására komplex elektronikára van szükség. Gyakorlatilag egy kis számítógép gondoskodik mindenről, szenzorok figyelik az akkumulátor hőmérsékletét,



EZEK MEGŐRÜLTEK!

Az akkumulátorok nem csak teljesítményükben, de egyéb területeken is fejlődnek: alant például egy papírként hajtogatható modell, egy hidrogéncellás telefontöltő, valamint egy alig pénzérme méretű aksi látható. Persze mindig van új a nap alatt.

Figyelem: Az akkumulátor nem szemét, hanem hulladék!

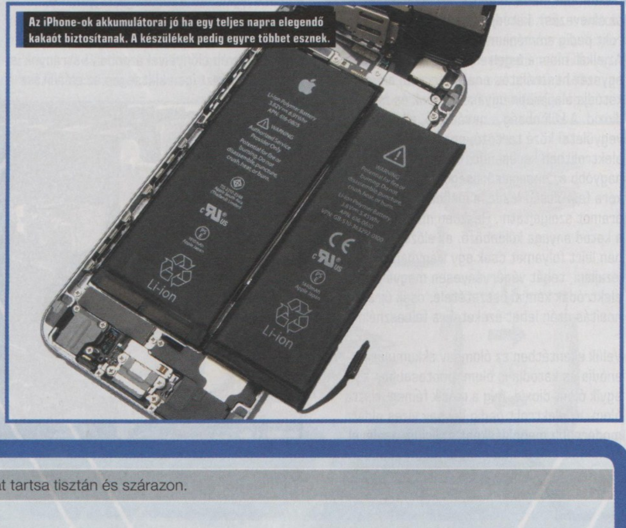
Ez itt korunk legnépszerűbb elektromos autója, a Tesla.
És igen, még ez a kocsi is klasszikus akkumulátort használ.

feszültségátalakító és -szabályozó garantálja a megfelelő feszültség és áramerősség leadását, külön áramkör ellenőrzi a cella vagy cellák feszültségét és töltöttségét, illetve gondoskodik a töltés hatékony véghezviteléről. Ha netán túlságosan felforrósodna a telep, ez az eszköz lekapcsolja azt, és nem engedi a működést, amíg biztonságos hőmérsékletre vissza nem hűl minden. Bár hasznos, sőt elengedhetetlen egy ilyen vezérlőelektronika megléte, van, amivel a felhasználónak kell tisztában lennie és gondoskodnia. Ezek közül az egyik, hogy bár a lítium-ion akkumulátorok nem szenvednek az úgynevezett memória-hatástól, vagyis leegyszerűsítve nem kell teljesen lemeríteni, mielőtt feltöltenénk, különben az utolsó töltöttségi szint lesz a „nullás szint". Sőt épp ellenkezőleg, a teljes lemerülés kifejezetten kerülendő, a telep gyorsabban elöregszik, ha gyakran teljesen lemerítjük. A fentiekből egyértelmű lehet, de külön is megemlítendő, a túl magas hőmérsékleten történő gyakori használat szintén kedvezőtlen, a cella felnyitása kifejezetten veszélyes!

A NANOCSÖVEK MELLETT A GRAFÉN ELHOZHATJA UGYAN AZ AKSIK ÚJ GENERÁCIÓJÁT, DE EZEKNÉL EGZOTIKUSABB MEGOLDÁSOKAT IS LÁTHATUNK.

CSODAAKSIK KORA

Most, hogy kicsit mélyebb betekintést nyertünk a technológia múltjába és jelenébe, lássuk, mit rejt a jövő! A cikk megszületését az a hír ösztönözte, miszerint a Massachusetts Institute of Technology (MIT) munkatársai egy, az eddigiekhez képest feleakkora és ugyanolyan teljesítményű lítium-ion akkumulátor kereskedelmi gyártását készítik elő. Magyarra lefordítva ez annyit tesz, hogy telefonjaink kétszer annyi ideig bírják majd a nyüstölést, ráadásul már idén novemberben bemutatkozik az új megoldás, igaz, először csak drónokban, de jövőre okostelefonokban is megjelenhet majd, ugyanis az új eszközök a már alkalmazott gyártástechnológiával is könnyen előállíthatóak lesznek. A miheztartás végett, a lítiumtechnológia az 1991-es kereskedelmi forgalomba kerülése óta évente átlagosan 5 százalék energiasűrűségbeli növekedést és 8 százalékos árcsökkenést könyvelhetett el, a legutóbbi jelentős eredményt 2014-ben egy 20 százalékos növekedés jelentette. A hamarosan kézbe fogható akkumulátor minden bizonnyal nagyon gyorsan el fog terjedni, és ha tippelnünk kéne, azt mondanánk, hogy jövő karácsonyra egy feltöltéssel már mindenki kétszer annyit telefonálhat (már aki aksit cserél).



Az iPhone-ok akkumulátorai jó ha egy teljes napra elegendő kakaót biztosítanak. A készülékek pedig egyre többet esznek.

Igaz, hogy lassan a jelen alkalmazott technológia fizikai korlátaihoz érünk, de számos fejlesztés van, ami ha nem is jövőre, de hosszú távon forradalmasíthatja az iparágat, és azzal együtt mindennapjainkat. Talán a legizgalmasabb a levegőt „lélegző" akkumulátorok ötlete, amikben az elektrolit tulajdonképpen a környezetből felvett levegő lenne, ami becslések szerint ötödére csökkenthetné az előállítási költségeket és az eszközök tömegét, ugyanakkor ötször hosszabb üzemidővel is kecsegtet. Számos akadályt kell azonban még leküzdeni a dallasi egyetem kutatóinak, a megvalósulásra akár egy évtizedet is várnunk kell még. A vetélytársnak tekinthető „Alfa battery" szintén elképesztően erős, és feltöltéséhez csupán vízzel kell újratölteni – a Fuji Pigment reményei szerint még idén megjelenhet a piacon, igaz, először kizárólag autókban. Hogy azért legyen hozzávetőleges fogalmunk az arányokról, tudnunk

⚠ Figyelem: Az akkumulátort és a pólusokat tartsa tisztán és szárazon.

Történelmi kitekintő

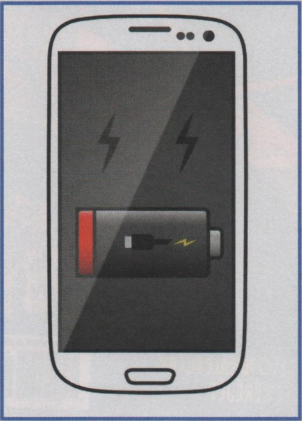
Az akkumulátor meglepően régi találmány, 1938-ban Wilhelm Konig archeológus a mai Bagdad környékén Kr.e. 200-ra tehető készítésű agyagedényeket talált. Igen ám, csakhogy mindegyikben egy réz borítású vasrúd is volt, és valaha savas folyadékkal, ecettel vagy borral lehettek töltve. Feltételezése, miszerint ezek kezdetleges akkumulátorok lehettek, és ez a teória igazolást nyert, mikor az ezekről készült másolatokkal elektromosságot állítottak elő.

Az első elismert akkumulátort az olasz fizikus, Alessandro Volta készítette el 1799-ben, cink, sós vízbe áztatott szövet és ezüst váltakozva történő egymásra helyezésével. Ez a torony, bár nem az első elektromosságot előállító eszköz volt, azonban ez volt az első, ami folyamatosan termelte azt, hátránya pedig, hogy súlyánál fogva kipréselte a szövetből a sós vizet, és gyorsan korrodálódott a fém. Munkásságának tiszteletére a feszültség SI-mértékegységét (Volt) róla nevezték el.

A következő áttörést 1836-ban Frederick Daniell angol vegyész érte el, a Daniell-cella megalkotásával. A szerkezet alapját egy üvegedény alján elhelyezett rézlap adta, a tárolót ezután félig feltöltötték réz-szulfát oldattal, majd egy cinklapot lógattak bele, a maradék teret pedig cink-szulfát oldattal töltötték fel. Mivel a réz-szulfát sűrűbb, mint a cink-szulfát, a két anyag nem keveredik, a cinklap pedig a negatív terminálnak, a rézlap a pozitív terminálnak feleltethető meg. Igaz, nem nevezhető hordozhatónak, de sokáig látta el árammal a háztartások telefonjait és csengőit.

A felsoroltakat számos újítás, átalakítás követte, minden évtizedre jutna mesélni való, de az elv mindvégig változatlan maradt, legyen az ólom-sav, leclanché, szén-cink, nikkel-kadmium, alkáli, nikkel-fémhibrid, vagy lítium akkumulátor. Ha mindre nem is, de a legfontosabbakra kitérünk pár sor erejéig cikkünkben.

kell, hogy a kapacitást Wh/kg-ban (wattóra / kilogramm) mérve, napjaink lítium-ion technológiája 250-300 Wh/kg-nál jár, ezt duplázták az MIT munkatársai 500 Wh/kg-ra, míg az Alfa 8100 Wh/kg, a lítium-levegő pedig elképesztő, 11 400 Wh/kg kapacitással rendelkezhet a számítások szerint, csak győzzük kivárni. Szintén rendkívül ígéretes fejlesztés az elektrolitot nanoszálakba rendezett arannyal dúsított kísérleti példány a kaliforniai Irvine egyetemről, amit 3 hónap alatt 200.000 alkalommal töltöttek fel és merítettek le anélkül, hogy öregedés jelét mutatta volna. Összehasonlításképpen napjainkban nagy számnak számít a 2000 teljes ciklust 20% degradációval kibíró energiaforrás. A különböző hordható okoseszközök piacát fenekestül felforgató, Jenax J.Flex hajlítható akkumulátorát is megemlíthetjük, amit sikeresen teszteltek, és sérülés, illetve degradáció nélkül vette, hogy 200 000 alkalommal hajtották félbe, de hasonló irányú kutatások zajlanak az arizonai állami egyetemen is.



ZÖLDTELEP

De nemcsak az akkumulátorok belsejét érintő kutatások zajlanak, hanem azokat teljesen kiváltó, netán elektromos hálózattól függetlenítő, vagy megújuló módon feltöltő újításokon is dolgoznak. Már kereskedelmi forgalomban kapható a Bioo növényi töltő, ami tulajdonképpen egy cserepes növény fotoszintézis során termelt energiáját felhasználva tölti fel az akkumulátorokat, legyen az tablet vagy telefon. A napi két-három töltésre elegendő energiát teljesen zöld módon nyerik ki a locsoláskor hozzáadott víz és a fotoszintézis során keletkező szerves melléktermékekkel reakcióba lépő anyagok segítségével, kis fantáziával pedig egész erdőket is vizionálhatunk, amik városokat, távközlési tornyokat vagy töltőállomásokat látnak el árammal. Hamarosan várható a uBeam piaci megjelenése is, ami ultrahang-frekvenciákat felhasználva, tulajdonképpen a routerek mintájára működik, csak nem adatokat, hanem energiát képes adni készülékeinknek anélkül, hogy azokat hálózati csatlakozóra kéne kötni. Csupán egy ügyes, USB portra kapcsolható jelátalakító szükséges, és máris megszabadultunk a felesleges madzagoktól. Csak elképzelni merjük, amikor minden villanyoszlopon lesz egy ilyen... szegény denevérek. De fejlesztés alatt állnak a bőrrel érintkezve, a súrlódás során keletkező energiát árammá alakító elektronikai berendezések is, sőt a környezeti zajok és a beszéd során keletkező hanghullámokat igába hajtó nanogenerátorok is. A jövő tehát ígéretes, és ami talán a legfontosabb, zöld is, hiszen mit ér a technológia, ha magunkat pusztítjuk ki vele, nem tudjuk élvezni az áldásait?

Nem vicc, ez a készülék növényi energiával tölti fel a telefont. A Bioo nevű termékre IndieGoGón gyűjtöttek pénzt az alkotók.

⚠ Figyelem: Üzembe helyezés előtt töltse fel az akkumulátort.

MEGJELENT!

A LEGO-rajongók által készített Blocks magazin hazai változata, kéthavonta várja mindazokat, akik fejest szeretnének ugrani a LEGO-világába, legyenek azok gyerekek, felnőttek, fiúk vagy lányok, kezdők vagy vérbeli LEGO-gyűjtők!

https://www.facebook.com/blocksmagazin

HYPERX CLOUD STINGER

[ÍRTA CHOCHO]

Azt már megszoktuk, hogy a Kingston által piacra bocsátott HyperX fejhallgatók megütik azt a bizonyos mércét, a Stinger azonban egy sajátos kategóriában indul: a roppant könnyű és egyszerű headsetek között szeretne érvényesülni. A rokon termékek lényege a kényelem, na meg a könnyű szállíthatóság, hiszen amikor teszem azt Chris elutazik nyaralni és viszi a notit, hogy a horvát tengerparton is wowozhasson, bizonyára nem akar egy hatalmas, félkilós fejhallgatót a táskájába gyömöszölni.

KICSI A BORS, DE!

A Kingston tehát egy hordozható, könnyű kis headsetet tervezett, ami mindössze 20 ezer forintba kerül, cserébe pedig azt az általános minőséget nyújtja, amit megszokhattunk a gyártótól. Ez leírva annyit tesz, hogy kiváló sztereó hangzást kapunk, egy roppant kényelmes formatervezéssel megfejelve, melynek köszönhetően nagyon, de nagyon kényelmes viselni a headsetet. A puha, fejtetőhöz lapuló, párnás belső eléri, hogy a felhasználó úgy érezze, semmi sincs a kobakján, a fülpárnák pedig szintén puha műbőr borítást kaptak, és tökéletesen simulnak a fülre. Sőt a fülpárnák 90 fokban kifordíthatók, ami elsőre furcsa extrának tűnik, valójában viszont zseniális húzás. Elvégre nincs két egyforma fej és fülpár, mindenkinek másmilyen a csontozata, a Stinger mégis illeszkedik hozzájuk, és ez baromi jó. A füles egyébként jack-dugókkal csatlakozik a géphez, fő a tradíció.

Felszereltség tekintetében a Stinger viszonylag minimalista: a jobb fültakaró alján található egy sima hangerőszabályozó csúszka, a bal oldalon pedig a mikrofon – ez utóbbi rá van illesztve a fülesre, és csak felhajtani lehet, elrejteni nem. És ezzel el is jutottunk a Stinger egyetlen igazi negatívumához: sajnos a fejhallgató nem valami esztétikus.

CSAK MEG NE LÁSSÁK!

Már maga az anyagminőség sem a legjobb, látszik, hogy a belső komponensek helyett itt spórolt igazán a Kingston, de ezt még elnézhetjük a headsetnek, tekintve, hogy nem recseg-robog, és mint azt már írtam, nagyon kényelmes viselet. Ugyanakkor külsőre elég „olcsónak" tűnik, egyáltalán nem mondja meg róla az ember, hogy korunk egyik legjobb fejhallgató-családjának oszlopos tagja. Főleg, hogy a korábbi Cloudok nagyon jól festettek, és bár itt a kompakt méret fontos szempont volt, azért lehetett volna egy kicsit játszani a dizájnnal. Az egyedüli vizuális elem a HyperX logó, ami cirka háromszor található meg a fejhallgatón – ne már, Kingston, tudtok ti jobbat is!

ATTÓL MÉG SZUPER

Ennek ellenére persze tény, hogy használat közben jól szól a Stinger. Játékra éppúgy alkalmas, mint zenehallgatásra, és ez egyszer a basszusok sem szakítják át a dobhártyánkat. Amennyiben egy jó minőségű, de még megfizethető fejhallgatóra vágytok, a Stinger a nektek való termék, de ha a külső is számít, akkor dobjatok rá egy keveset a keretre, és inkább a Cloud II-t szerezzétek be!

Eszköz: **fejhallgató**
Info: **www.hyperxgaming.com**
Ár: **kb. 20 000 Ft**

PRO	KONTRA
– jól szól – kényelmes viselet – megfizethető	– nem valami szép

SPEEDLINK MARTIUS

[ÍRTA CHOCHO]

A fentiek után persze nehéz lesz labdába rúgnia szegény Speedlinknek, főleg hogy a Martius nevű gamer fejhallgató csak ötezer forinttal kerül kevesebbe, mint a HyperX Stinger. Oké, ez még nem jelent semmit, de az, hogy még csúnyább is annál, azért elrettentő lehet. Mindezek ellenére kár idegenkedni tőle, a Speedlink ugyanis már rég nem az a gyártó, „ami az olcsó húsnak híg a leve"-elvet követve tartja meg a barátságos árazását.

NEM SZÉP, DE!

Persze hangzásvilág ide, kényelem oda, tény: a Speedlink Martius nem szép, és ezen a tulajdonságán nem segít, hogy egy USB-s csatlakozónak hála ledek világítanak rajta. Mert bizony a hang jacken át jön, sima sztereó, túlerőltetett basszussal, mert „attól gamer" – ajvé. A mikrofon pedig ugyanúgy lehajtható, mint a fenti testvérkénél, eldugni tehát nem tudjuk, mindig ott fityeg a fejünknél.

És ha már fej: a Martius viselése nem valami kényelmes. Sajnos a fejhallgató kemény műanyagból van, elég rossz minőségű plasztikot választott a gyártó, és bizony az én méretes kobakomnak nem tett jót, hogy folyton feszített. Ugyanakkor a fülpárnákkal nincs baj, sőt a hangszigetelés első osztályú: semmi, ismétlem, SEMMI nem szűrődik be, miközben játszunk, és noha a basszus alapjáraton tényleg erős, szabályozható, ezáltal elviselhetővé tehető.

Nagy szó ez, mert ha vesszük a fáradtságot és bekalibráljuk a Martiust, egy nagyon jó hangzásvilággal ellátott füles lesz a jutalmunk. Nyilván ettől még nem lesz kényelmesebb viselet, de 2-3 órás játék után az ember nem is akkora baj, ha leveszi azt a fránya fejhallgatót, és kicsit körülnéz a való világban.

Kiemelendő még, hogy a Speedlinknél tudják, milyen idegesítő, amikor az egyszeri gamer, sima figyelmetlenségből adódóan, rágurul a székével a fejhallgató vezetékére – nekem egy rakás fülesem halt már meg így, béke poraikra. Nos, ezt elkerülendő, a Speedliknél vastag szövettel bugyolálták be a kábelt, így az sokkal tartósabb, ellenállóbb lett a megszokottnál. Kösz Speedlink, nyugodtan gurulhatok ide-oda!

ÍGY SEM ROSSZ

Ha általános felhasználásra keresünk fejhallgatót, nem ússzuk meg 10 ezer forint alatt – és akkor már a Speedlink megoldása egész vonzó lehet, hiszen kisebb fejjel nem zavaró, hogy kemény az egész, és a hangzás is kifinomultabb, mint az olcsó, gagyi, no-name fejhallgatók esetében. Ugyanakkor tény: ez nagyon kevés ahhoz, hogy megverje vele a konkurenseket a Speedlink.

Főleg a HyperX-szel egyszerre tesztelve volt nagyon markáns a különbség. Amennyiben csak ötezer forintot spórolunk, akkor mindenképp a Stingert ajánlom a mostani felhozatalból. Viszont ha csak nagyon alkalmi játékos valaki, és nem szeretne a minimálisnál többet költeni, akár még jó lóra is tehet a Martiusszal – de azért ha tudja, valahol próbálja fel, nekem még fáj a fejbőröm.

Eszköz: **fejhallgató**
Info: **www.speedlink.com**
Ár: **kb. 15 000 Ft**

PRO	KONTRA
– olcsó – a hangzás rendben van	– nem valami szép – kényelmetlen

alcatel Idol 4S

[ÍRTA **POZANDR**]

Bár az Alcatel eredetileg francia eredetű cég, a név 2005 óta a kínai TCL tulajdona. Az elmúlt időkben jobb és rosszabb telefonokat készített a gyártó, azonban az idei MWC-n bemutatta az Idol 4S-t, ami nemcsak árával, de a mellé csomagolt VR-szemüveggel is felhívta magára a figyelmet.

A Mobil Világkongresszus után jómagam is vártam a megjelenést, és bár az Alcatel Magyarország azt tervezte, hogy 2016 júliusában a boltokba küldi a készüléket, az csak augusztus közepén debütált. A legfontosabb kérdés a telefonnal kapcsolatban az, hogy a VR-komponens hogyan teljesít, hiszen a cég kifejezetten erre hegyezte ki a marketinget.

ELEGANCIA FELSŐFOKON

Azt nem lehet elvitatni, hogy az Alcatel Idol 4S egy gyönyörű készülék, ez már a csomagolásból kivéve megállapítható. A doboz egy halom papírt, a VR sisakot és a telefont rejtette magában, aminek öt és fél hüvelykes kijelzőjét elegáns fémkeret veszi körül. Ennek alsó és felső részébe került egy-egy hangszóró, tehát a készülék sztereó hangzásra képes. Bal oldalon található a bekapcsológomb, és a telefonba süllyesztett SIM-tálca, amibe két nano-SIM-et, vagy egy SIM-et és egy micro-SD kártyát lehet helyezni. Felül a jack dugó, jobb oldalon a hangerő-szabályozó és a BOOM gomb, alul a micro-USB port található. És hogy mi mozgatja meg az Android Marshmallow oprendszerét? A táblázatban megtekinthetitek az Alcatel üdvöskéjének hardveres felépítését. Annak ellenére simán-gyorsan működik a telefon, hogy a SOC nem a legjobb, és az is jó, hogy rengeteg megnyitott alkalmazás mellett sem lassul be. A kijelzőre élmény ránézni, 2560x1440-es felbontású AMOLED ez, nagyon szép színeket ad, és plusz pont, hogy nem tükröződik. Az Alcatel Idol 4S eleganciája miatt üzletembereknek is megfelelő választás lehet, de ami fontosabb, használni is jó. A mobilinternet nagyszerűen és gyorsan teszi a dolgát, a legújabb Android kellemes, a 16 MP-es fényképező nappal egész jó képeket készít, de mobilos fronton már láttunk ennél jobbakat is. Muzikalitás szempontjából kiemelkedő lehetőségek állnak rendelkezésre, a 3,6 wattos hangszórók tisztán, torzítás nélkül szólnak, a zenelejátszóban pedig további meglepetéseket lehet találni. Ilyen például a scratchelési lehetőség. A BOOM gomb érdekes pontja a készüléknek, mert alkalmazásonként más-más funkciója van: a fényképezőgépnél kioldóként működik, a zenelejátszóban a basszust lehet vele állítani, a főképernyőn megnyomva az időjárás-előrejelzést hozza be, és így tovább. A gyártó nagyon sok programot belepakolt a készülékbe, amiknek a fele teljesen felesleges, a

ALCATEL IDOL 4S SPECIFIKÁCIÓK

Méretek:	153,9x75,4x6,99 mm
Tömeg:	149 gramm
Kijelző típusa:	Super AMOLED
Felbontása:	2560x1440, 534 ppi
Processzor:	Qualcomm Snapdragon 652
Memória:	3 GB RAM
Belső tárhely:	32 GB
Memóriabővítés:	micro-SD (maximum 256 GB)
Grafikus chip:	Adreno 510
Operációs rendszer:	Android 6.01 Marshmallow
Kamera:	16 MP (Sony IMX 298), f/2.0, 75 fokos látószög
Szelfikamera:	8 MP, f/2.4, 84 fokos látószög
Videórögzítés:	1280x720 HD, 120 FPS
Kapcsolódási lehetőségek:	Wifi, 4G LTE, NFC, A-GPS, Micro-USB, Bluetooth 4.2
Akkumulátor:	3000 mAh

másik része pedig a Google szolgáltatásaihoz és a VR szemüveghez kapcsolódik. És hogyan teljesít ez az elem? Őszintén meg kell mondanom, csalódást okozott.

HOMÁLYOS VR ÉLMÉNY

A virtuális valóság egyre inkább a mindennapok és az otthoni szórakozás részéve akar válni. HTC Vive, Oculus Rift, PS VR – előbbi kettő megjelent, utóbbi premierje hamarosan megtörténik, azonban nem mindenki engedhet meg magának egy több százezer forintos sisakot. Nekik jó lehetőség az ún. HMD (Head Mounted Display), amivel belekóstolhatnak a virtuális valóságba. A Samsung már bizonyított, a Gear VR egy kifejezetten jól sikerült darab, azonban az Alcatel mérnökeinek még foglalkozniuk kellett volna a fejlesztéssel. Hogy ezt miért mondom? Azért, mert bár az Alcatel megoldása sokkal jobban néz ki, mint egy Google Cardboard, annál többet sajnos nem nyújt, esetenként pedig kifejezetten rossz tapasztalatokat szereztem. A szemüveg megfelelő minőségű műanyagból készült, amibe pattintós módszerrel lehet beilleszteni az Idolt. Van kivágott hely a fülhallgatónak és az USB portnak is, alul pedig két érintésérzékeny gomb helyezkedik el. Nekem már a felvételnél gondjaim akadtak. Nyolcéves korom óta szemüveget hordok, így az éppen megfelelő pánthosszúság mellett a szemüveg beleerőltetése a VR-eszközbe nehéz volt, míg a pántot kijjebb engedve az lötyögött a fejemen. Egyik sem volt túl kényelmes. A virtuális valóság alkalmazásoknak egy külön menüpontja van, először ezt kell elindítani, még a telefon eszközbe való behelyezése előtt. Nézhetünk 360 fokos videókat, képeket, van néhány egyszerű játék, egy Little Star nevű menüpont és ennyi. Egyelőre elég szegényes a választék, ez persze később bővülhet, erre megvan minden esély. Az igazán nagy gond az, hogy a mutatott kép minősége, ami a lényeg lenne, nem jó. Ez már a videók

AZ ALCATEL IDOL 4S EGY KIFEJEZETTEN JÓ TELEFON, AMIT EGY ELBALTÁZOTT VR-KIEGÉSZÍTŐVEL AKARNAK ELADNI. UTÓBBIRA TÉNYLEG SEMMI SZÜKSÉG.

alatt is meglátszik, volt olyan, hogy egy zenei anyagot megtekintve úgy éreztem, mintha egy ködfüggöny mögül nézném az eseményeket. Homályos volt az egész. Ráadásul a kép többször szét is esett. Ez mozgóképeknél még nem zavart annyira, de játékban már igen kellemetlen tudott lenni, különösen akkor, amikor egy falra ragasztott, fontos üzenetet tartalmazó feljegyzést kellett elolvasni.

A VR-kukkoló aljára szerelt gombok funkciója alkalmazásfüggő. Ezekkel indíthatjuk el a VR Desktopon belüli alkalmazásokat, illetve léphetünk ki belőlük, ugyanakkor játékban más funkciót is betölthetnek. Fel lehet venni velük tárgyakat, a gombokat megnyomva lehet elindulni, és így tovább. Azonban használatuk nem követi mindig az emberi akaratot. Rögtön el is mondom, miért. A Little Star adja a legnagyobb VR kínálatot, ebben videókat lehet letölteni és megnézni: Discovery-s anyagoktól kezdve koncertfelvételekig terjed a választék. A mozgóképek azonban hajlamosak voltak megakadni, és a lejátszás gombra kattintva sem indultak újra. Csak a visszalépés segített, de előfordult, hogy a telefon főképernyőjén találtam magam, ami után ki kellett vennem az eszközből az Idolt, hogy újraindítsam az alkalmazást. Ezek apró, de bosszantó hibák, amiket egy kis odafigyeléssel simán ki lehetett volna küszöbölni.

Az Alcatel Idol 4S VR-je látószög szempontjából sem kielégítő: összesen 90 fokot képes megjeleníteni, ez pedig azt eredményezi, mintha az ember egy zárt csőben tekintene előre. Jó lett volna a tágabb látószög, ahogy a fókusz és a lencsék távolságának állítási lehetősége is. Használat közben egyelőre pont az élmény hiányzik, ami sajnálatos. Ideig-óráig el lehet lenni az egyszerű játékokkal, a videókkal. Utóbbiakat egyszer megnézi az ember, a játékokat egyszer elindítja, de nincs késztetés arra, hogy egy második alkalommal is megtegye ugyanezt. Ráadásul a VR erőteljesen felmelegíti a készüléket, és nagyon gyorsan szívja le a telefon 3000 mAh-s akkuját. Két óra használat után kevesebb mint 20 százalék maradt benne, és az erős fejfájás sem maradt el…

VEGYEM? NE VEGYEM?

Az Alcatel Idol 4S önmagában egy nagyszerű készülék. Kifinomult megjelenése miatt bárkinek ajánlható, használata egyszerű, ugyanakkor véleményem szerint fölösleges volt összecsomagolni a VR-kiegészítővel. Ez egyszerűen még nem elég jó, nem elég fejlett, hogy élvezhető élményt adjon. Az Alcatel Idol 5-nél talán kapunk egy ennél jobb verziót, de amit ez most nyújt, az nem kielégítő. A készüléknek van konkurenciája, több más gyártó is kiadta az elmúlt időben hasonló, vagy ugyanilyen hardveres kvalitásokkal rendelkező okoseszközét, alacsonyabb áron. Az Alcatel Idol 4S ugyan nem rossz vétel (a csomag tartalmaz egy minőségi Jbl fülhallgatót is), de szemüveg nélkül, olcsóbb árcímkével egyenesen letarolta volna a kínai közép-felsőkategóriás telefonok piacát.

írta: Chris

LEVROV

MERT A LEVROV JÓ, ÉS BÖLCS ANNAK MINDEN OLVASÓJA

Hello mindenkinek! Este raid, szóval ma rövidre kell fognom a levrovot, mert még össze kell farmolnom a flaskára valót. Hogy mi van? Titeket ez nem érdekel? Jó-jó, igazatok van, nem azért fizettek az egészségügynek, hogy aztán az orvosotok inkább wowozzon ahelyett, hogy szolgáltat. *(Ja, már nyaralni is csak WoW-val mész, mit várjunk, úgy mégis? – Chocho)* Szóval nyomjuk le gyorsan ezt a levrovot, hogy mehessünk vissza játszani! Egyébként köszönöm szépen a leveleket, amiket küldtetek! Az ajándék már elfogyott, ezért most csak a hírnévért és dicsőségért írtatok nekem. Ugye nem gond?

A SIKER ARCAI

Sziasztok Gurusok! Régen mindkét videojátékos magazint megvettem ***(Mindkettőt? Van másik is?! – Chocho) (Egy Guru mind fölött, egy Guru kegyetlen... nincs más, felejtsd el. – Böjti)***, de anyagi megfontolásból idővel a PC Gurut választottam. ***(Bűneid bűnbocsánatot nyertek, feloldozlak fiam. – Böjti)*** Miért? Mert a másikban nincs PC-s mentőöv. Nevesetek ki, de az újságot mindig Tikánál kezdem. Bár nekem csak pár játékom van, olyan jó olvasni, hogy valaki komolyan veszi az emberek kérdéseit és még válaszol is nekik. De most úgy érzem, hogy Tika hanyagolva van. Például miért nincs a válaszadók közt az újság 3. oldalán? Tika fiú vagy lány? Szerintem lány. A Tika olyan nőiesen hangzik. ***(Jaj, szegény Tika! És ezt neki még senki nem mondta el?! – Chocho)*** Például Katika vagy Magtika. Eltaláltam? Ja és miért szégyellitek az arcotokat? A wilson miért David „Knight Rider" Hasselhoff mögé bújik? Ennyire imádja? És Böjti, JohnBart? Ilyen rondák nem lehettek, fiúk. ***(Egy-egy facebookos posztunknál megtalálsz. Nem vagyok ennyire ronda – azért kösz a feltételezést –, csak valamiért lemaradtam a húsfiúnál, mert vicces és jópofa karakter az egyik legjobb indie játékból. – Böjti)*** Szeretnék egy jubileumi számban egy olyan oldalt látni, amikor a saját arcotokkal szerepeltek. Jó ötlet? Chocho például nagyon jóképű, Lor és Midnite is csinos. Hát akkor a többiek mitől félnek? ***(Tőled. – Chocho)*** Nem hiszem, hogy az igazi arcuktól kevesebb újság fogyna. Nos, ennyi voltam, további jó munkát! Üdv,

TÓTH JÓZSEF

Most hogy mondod, én igazából azt sem tudom, hogy néz ki Tika. Te Chocho, Tika nő vagy férfi? Tudom, hogy ő az egyik legrégebbi írónk, de még sosem találkoztam vele. Sajnos. Pedig megrázném a kezét, mert ő a kedvencem. Imádtam a szimulátoros cikkeit. Úgy senki nem írt még hidrosztatikus nyomásról és vízszintes vezérsíkokról, ahogy ő. Máig kiráz a hideg, ha visszaolvasom cikkeit. Nagyon meglepődnék, ha kiderülne, hogy tényleg Katika néven van anyakönyveztetve. Egyébként pedig igazad van, csúnyák vagyunk, ezért nincs rólunk fotó. Más okot én se látok a mögött, hogy egyesek nem vállalják a nyilvános szereplést. Ha én megbékéltem azzal, hogy hetente több száz, vagy akár több ezer ember előtt égetem magam az Ezzel játszunk videóknál, akkor igazán felesleges már szégyenlősködni. Lor és Midnite szerintem is csinosak, de hiába udvaroltam nekik, sosem akartak bejönni hozzánk videózni. Pedig mondtam, hogy felejthetetlen lenne számukra a dolog, de a végén mindig lemondták azzal az indokkal, hogy barátjuk van, meg különben sem érnek rá este 10 után. Pedig már híres vagyok, mégsem jönnek a nők. Hogy is van ez, Chocho? *(Ehh... szóval Tika keresztneve Gyula, ezt mindenki tudja, aki olvasta a 12/07-es jubileumi Gurut. Ajánlom beszerezni a Webshopból! – Chocho)*

YOUTUBE TIPPEK-TRÜKKÖK PROFIKNAK

Sziasztok, kedves PC Guru! Nagy rajongója vagyok az Ezzel játszunk sorozatotoknak. Az utóbbi pár rész szerintem különösen jó volt, főleg a facecamnek köszönhetően, de úgy érzem, lenne még hova fejlődnötök. Ezért szeretnék pár tippet adni, hogyan legyen híres a sorozat:

1. Ordítsatok mindenen! Tegyetek úgy, mintha nagyon megijedtetek vagy meglepődtetek volna, amikor csak tudtok. ***(JAJ, DE MEGLEPŐDTEM, HŰHA! – Chocho)***
2. A szókincsetek merüljön ki pár szóban! Az eddigi videókban viszonylag választékosan beszéltetek, de jobb lenne, ha csak pár szót ismételgettek. Lehetőleg káromkodjatok, azzal nem lehet baj. ***(Mondjuk a ********** és ******** megfelelnek? – Chocho) (Hogy beszélsz, a ****** és a ******* már a *******??!! – Böjti)***
3. Készítsetek reakció videókat! Kezdjétek olyan videókkal, ahol mindenki csak elesik és tegyetek úgy, mintha vicces lenne. Ezek után jöhetnek a kihívás videók.

Remélem tudtam segíteni és csak a bevétel 20%-át kérem. Bankszámlaszámot majd küldök, ha elértétek az 10 milliós nézettséget a sorozaton.

Olvasótok,

MÁTÉ

Ilyen egy igazi barát, egy igazi rajongó, egy megbecsült néző! Nagyon szépen köszönjük a tippeket, nyereményed pedig 1 éves YouTube előfizetés lesz a csatornánkra. Már mi is sokat agyaltunk azon, hogyan növelhetnénk tovább a nézettségünket, de álmunkban sem gondoltuk volna, hogy ennyire egyszerű a megoldás. Az ordítás simán menne, de félek, hogy a szomszéd irodából ránk küldenék a kutyákat, vagy felhívnák a rendvédelmi szerveket. Halkan ordítani ér? *(Tudod, ahogy velem szoktál ordítani. „Ne haragudj, Chocho, főszerkesztő úr bácsi kérlek!" Na, így kell. – Chocho)* A káromkodást is be tudom vállalni, de itt már kicsit rezeg a léc, ugyanis a társalgási kommunikációkban már 10-15 éve leszoktam erről és félő, hogy újra visszaszokom. Sebaj, mindent a nézőkért, ugye b@zdmeg? Te Chocho, mi az a reakció videó? Az olyan, mint amikor Mentost dobnak a kólába és nézik, hogy mi történik? Ezt majd mond el, ha leadtuk a lapot. Túl öreg vagyok én már ehhez. *(A reakció videó olyasmi, hogy felveszik azt, ahogy nézel, miközben megdöbbensz, például azon, hogy legalább az orrodban van még testszőrzeted, ha már a fejedre nem jutott. – Chocho) (Elnézést, ennél a pontnál lefejeltem a monitort, úgy röhögtem... – Böjti)*

AMIKOR A SZERKESZTŐSÉGBEN JÁRTAM

Ez az esemény 2013. november 1-én történt ***(Halottak napján? – Chocho)***, ekkor fizettem ugyanis elő a PC Gurura egy évre, ami mellé a Battlefield 4 + Premium csomag is járt. Már az első nap játszani akartam vele, ezért egy telefonos

egyeztetés után bementem érte az irodátok székhelyére, ahol az aulában sikeresen átadták nekem a játékot, aminek nagyon örültem. Ezt követően az ott lévő kedves hölgyet megkérdeztem, hogy nem e lenne felesleges poszteretek, amit ide tudnátok adni, mert nekem szinte alig volt pár. Ekkor a hölgy egy folyosón elkísért egy ajtóig, és amikor kinyitotta, elém tárult a szerkesztőség, ahol senki nem volt az ünnepnap miatt. Amikor beléptem, nagyon megörültem és máris kiváltságosnak éreztem magam, hogy én már ide is bejöhettem. A szerkesztőségből nyíló másik kis helyiségbe megpillantottam a sarokban tucatjával álló tekercselt GTA 5 posztereket, amiből 2 dadabot is kaptam. Amikor visszaértem a váróba, a hölgy a kezembe nyomott még egy jó pár posztert (God of War: Ascension, The Last of Us, Hitman Absolution, Lego Lord of The Rings), amit még egyszer köszönök. Remélem, egyszer még eljutok hozzátok és találkozok Chrisszel és Chochóval, az Ezzel játszunk két sztárjával. ***(Most nagyon megsértődtem. Én is minden nap itt vagyok, a véremet adom a magazinért, de a kutya sem akar látni. Lehet, mégis ronda vagyok? – Böjti)*** Nagyon jó nap volt örömmel mentem haza hogy végre kipróbálhassam az új játékomat és kitapétázhassam a szobám falát az új plakátokkal .
A Guru legyen veletek! Üdv,

MOLNÁR RICHÁRD

Kedves Richard! Köszi szépen, hogy előfizettél nálunk! Örömmel értesítelek, hogy lejárt előfizetésed meghosszabbításához a csekket kiküldtem. A befizetést lehetőleg még a következő hónap előtt ejtsd meg, különben küldöm a Köpcöst és Hurkát. Ugye kitalálod, miért hívjuk Hurkának a Gyurit? Nem, nem azért, mert szereti a disznótorost. Illetve szereti, de nem azért Hurkás. Na, mindegy. Annak pedig különösképp örülök, hogy írtál, ugyanis végre kiderült, ki lopta el a posztereket az asztalomról, miközben fontos ügyben távol voltam a szerkesztőségtől. Most már mindegy, mert elévült az ügy, de a neved felkerült egy vérrel írt listára, tehát figyelni fogjuk, ha legközelebb erre jössz. *(Vérrel írt lista. Érted. Mondtam, hogy a véremet adtam, nem? – Böjti)* Hurkát készenlétbe állítottuk a portán, majd nála kell becsekkolni. Tényleg, az új címünk megvan? Igen, a gyártelep elé beállhatsz a kocsival. Nyitva is hagyhatod, itt nem lopnak. Csak posztert, ugyebár. Komolyra fordítva a szót, ha valaki poszterre vágyik, javaslom a MondoCont, ahol minden vásárlás mellé adunk valamilyen posztert, szóval már csak ezért megéri kijönni. *(Úgy érted, a MondoGames PC Guru Show-t? – Chocho)*

A GÉPEK LÁZADÁSA

A történet, amit most fogok elmesélni, igazából jelenleg is zajlik. A gépem és én mostanában elég nehéz időszakon megyünk keresztül, ugyanis mint minden PC élete során, az enyém is belépett egy változó korba. A minap meg is beszéltem vele, hogy ez természetes folyamat és egyszer minden gép átesik ezen. Mondtam neki, hogy ne aggódjon, nem fog fájni a dolog. Szerintem megértette, ugyanis a belső szervei, azaz a belső perifériák eltűnése és lecserélődése csak kicsit akasztotta ki. Komolyra véve a szót tényleg nehéz a mostani időszak, mert a gépem a közelmúltban elkezdett meggyengülni, ami egy 5 éves masinánál nem csoda. Úgyhogy most majdnem minden pénzem arra költöm, hogy kicseréljem azt. A külső perifériákat pedig csak azért cserélem le, mert ha már lúd, akkor legyen kövér! Remélem, minél hamarabb kész leszek a transzplantációs folyamatokkal, sejtésem szerint még 2-3 hónap.
Hű olvasótok,

BALÁZS

Komoly műtétre vállalkoztál, így nem csoda, ha hosszabb időt vesz igénybe, de 2-3 hónap?! Ennyi ideig lélegeztetőn tartani egy PC-t nem túl humánus megoldás. És mit csinálsz majd akkor, ha felébred az altatásból? Tuti a torkodnak fog esni és pici processzorlábaival lemarja az arcod. Örülni fogsz, ha végre eljön érted a megváltó halál és rád engedi a 220-as tápfeszültséget. A helyedben inkább hagynám az egészet és elköltöznék otthonról, amíg lehet. A gépet pedig ásd el valahol, de vigyázz, nehogy egy indián temető legyen, mert akkor nem jutsz messzire. Egyébként az ilyen beavatkozások előtt javaslott, hogy beszéljétek át előtte a beteggel, hogy mire számíthat a műtét során. Mondjátok el neki, hogy milyen sokáig fog tartani a beavatkozás és milyen komplikációk merülhetnek fel közben. Ezután pedig nyugtassátok meg, hogy a szervei jó helyre fognak kerülni és gyorsan húzzátok ki a tápkábelt! Ne feledjétek: kukába nem dobunk elektronikai hulladékot, mert szelektíven válogatunk!

Találkozunk a
HARCMEZŐN

Vásárold meg a
Battlefield 1
játékot a PC Guru
Webshopban,
13.990 Ft-ért!

PC GURU WEBSHOP

Ajánlatunk 2016.10.01-től a készlet erejéig, illetve visszavonásig érvényes. Az itt szereplő árak 27%-os áfát tartalmaznak. A feltüntetett árak jelentős árfolyamingadozás esetében változhatnak, ezért az árváltozás jogát fenntartjuk. Az ebből eredő károkért a Skorpió Print Kft. felelősséget nem vállal. A hirdetésben ábrázolt dobozképek illusztrációk, a kiküldött termékek borítója ezektől eltérhet. Vásárlási információk (http://shop.pcguru.hu/vasarlasi_informaciok), Általános szerződési feltételek (http://shop.pcguru.hu/aszf) és Garanciális feltételek (http://shop.pcguru.hu/garancia) a webshopon olvashatók.

Gears of War 4

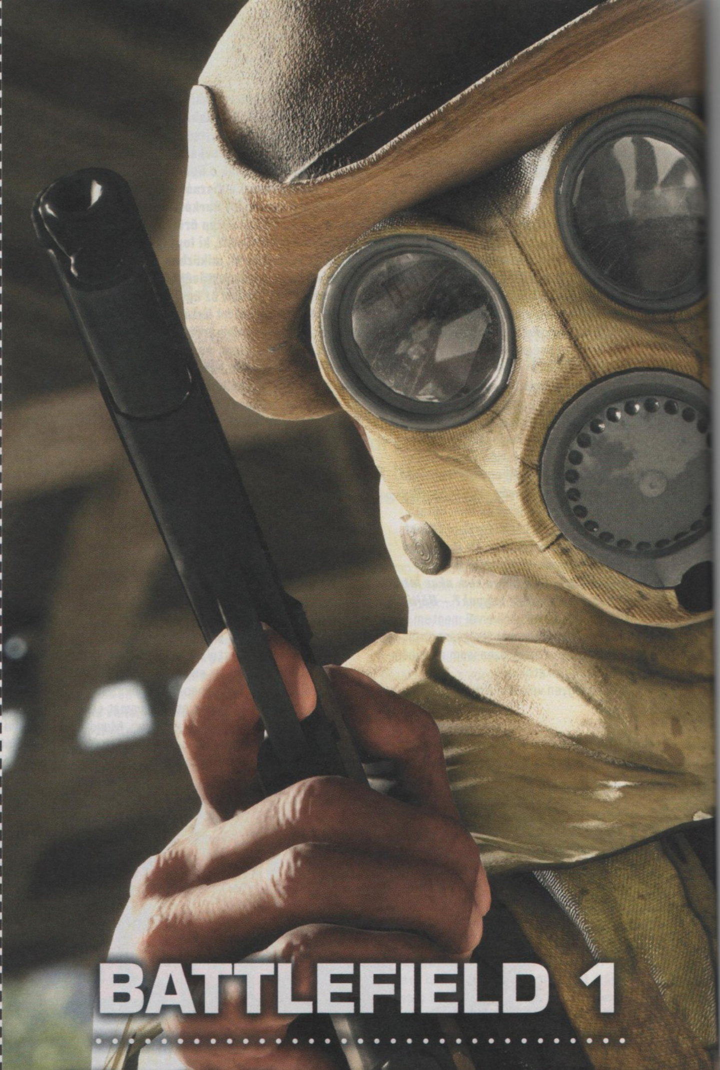
TESZT Új fejezetéhez érkezett a sorozat, ami azt jelenti, hogy egy fiatalabb generáció veszi át a stafétabotot a főszereplők terén, illetve a fejlesztők sem az Epic Games veteránjai. Mindettől függetlenül nagy reményekkel várjuk a negyedik epizódot, ami immáron PC-n is tiszteletét teszi, mindenki nagy örömére.

Mafia 3

TESZT Sokan nem szerették a második részt, ami az első, klasszikus Mafia ismeretében valahol érthető, bár szerintünk a folytatás is hangulatos lett. Ám a harmadik epizód az előzetesek alapján mindenben kiforrottabbnak tűnik, következő számunkban pedig lerántjuk a leplet a kész alkotásról.

Sid Meier's Civilization 6

TESZT Klasszikus stratégiai játékokról, jól ismert szériákról írni mindig nagy öröm, ezért felfokozott figyelemmel kísérjük a Civilization nagy visszatérését, amit kiismerni bőven lesz időnk a novemberi PC Guru megjelenéséig.



BATTLEFIELD 1

Eleddig nem sok videojáték vezetett el minket az első világháború szörnyűséges időszakába. Ehhez képest most változik a helyzet, az indie Verdun pedig komoly kihívóval nézhet szembe, hiszen az EA boszorkánykonyhájában már majdnem kész az új mű, ami mindenben többet és talán jobbat is kínál. Egy hónap múlva megtudhatjátok, érdemes-e beruházni rá.

KÖVETKEZŐ SZÁMUNK

NOVEMBER 10-ÉN

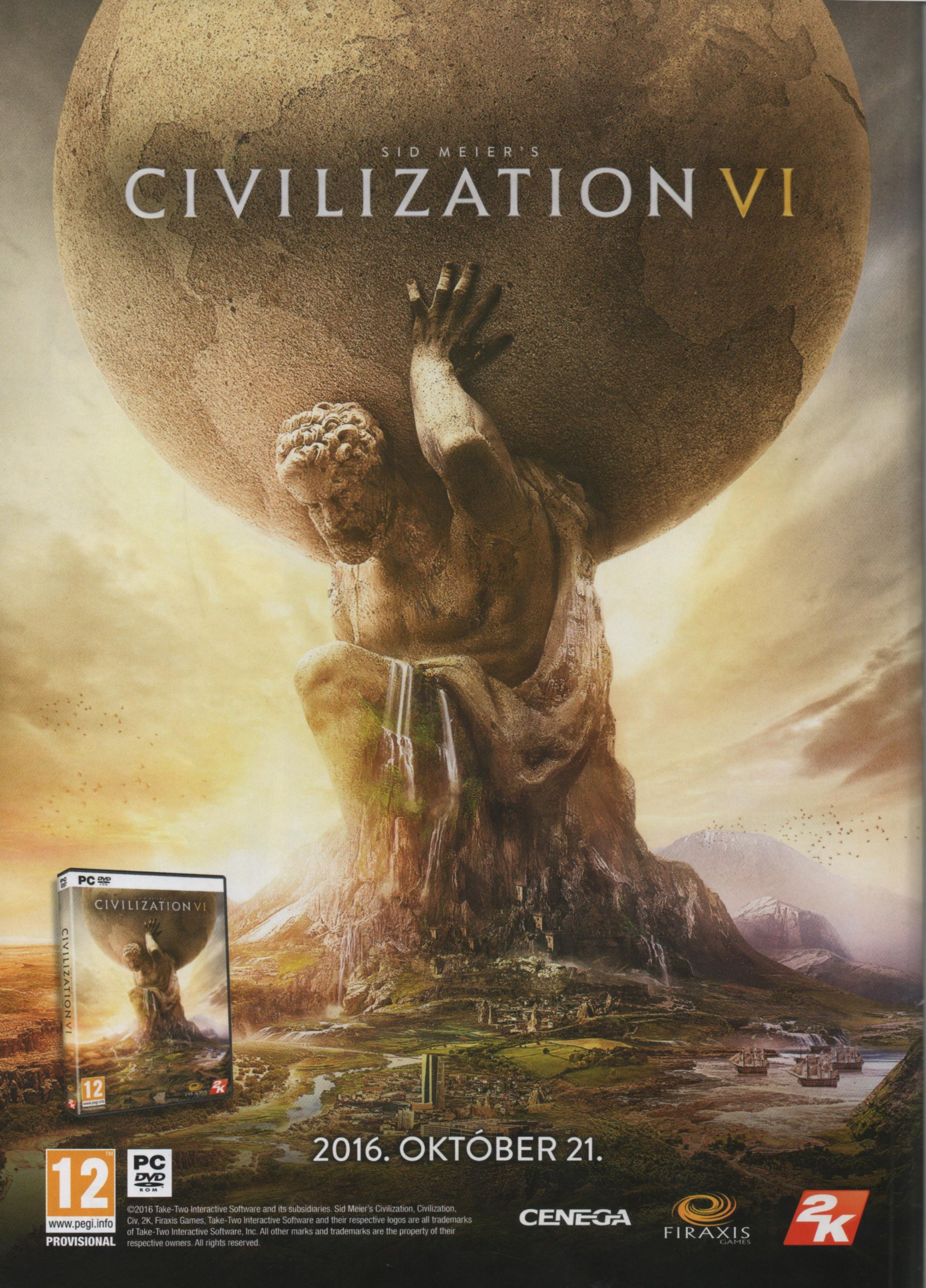
JELENIK MEG!

NEKED MIRE VAN SZÜKSÉGED EGYETEMISTAKÉNT?

A Diákhitel1 szabad felhasználású hitel, melynek célját te határozhatod meg: fordíthatod lakhatásra, mindennapi költéseid vagy egyetemi tanulmányaidhoz szükséges kiadásaid fedezésére. A Diákhitel2-vel képzési díjadat finanszírozhatod. A Diákhitel befektetés a jövődbe, mérlegeld lehetőségeidet, tájékozódj és dönts felelősen!

DIÁKHITEL

További információ: www.diakhitel.hu facebook.com/diakhitel


SID MEIER'S
CIVILIZATION VI
PC DVD
CIVILIZATION VI
2016. OKTÓBER 21.
12
www.pegi.info
PROVISIONAL
PC DVD ROM
©2016 Take-Two Interactive Software and its subsidiaries. Sid Meier's Civilization, Civilization, Civ, 2K, Firaxis Games, Take-Two Interactive Software and their respective logos are all trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. All other marks and trademarks are the property of their respective owners. All rights reserved.
CENEGA
FIRAXIS GAMES
2K